UCG

PS3 专辑

VOL.20

PS3 SPECIAL

北通 潘多拉

BETOP VIBRATION GAMEPAD

BTP-2272 PC/PS3/模拟XBOX360手柄

1. 双振动逼真模拟
2. 完全支持PS3全系列主机
3. PC平台双模式（PC/XBOX360）
4. 360经典外形架构
5. 具备TURBO连击设定功能

大区/市	店名	地址	联系电话
华东	宁波海曙悦动计算机有限公司	浙江宁波海曙区 药行街 灵桥广场5楼C25	0574-27863385
	徐州赛亚电玩数码	徐州市鼓楼区淮海东路143号金鹰通讯电子商场222号（海关大楼对面）	0516-82580885
华南/广州	广州东凯计算机有限公司	广州市天河路598号百脑汇四楼4G57	020-62683554
淘宝网店	宁波悦动数码专营店	http://yuedsm.tmall.com/	0574-27863385
	徐州优美数码专营店	http://ymshuma.tmall.com/	0516-82580885
	广州宝鸣数码专营店	http://baomingsm.tmall.com/	0757-82255806
	重庆鹏图数码专营店	http://pengtusm.tmall.com/	023-86127670
	北通旗舰店	http://betop.tmall.com/	0571-85827372

北通：专业娱乐外设品牌
淘宝官方店：北通品众专卖店

http://www.betop-cn.com
http://shop.betop-cn.com

服务热线：400 6754 300
免费防伪专线：800 810 8315

拥有北通 娱乐更轻松
广州市品众电子科技有限公司

PS3专辑 VOL.20 PS3 SPECIAL

CONTENTS

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

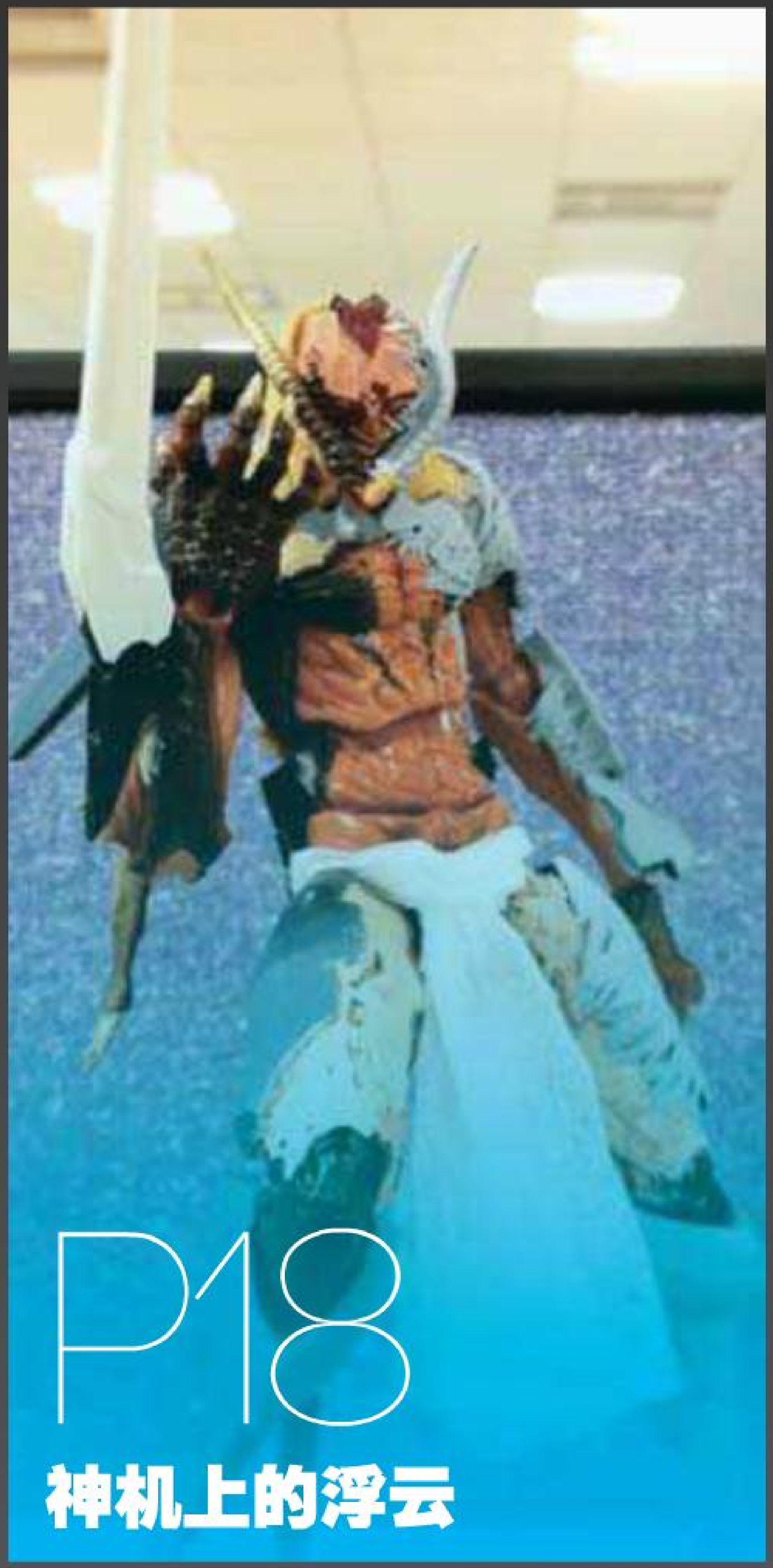
责任编辑：马　骏
封面设计：葛华栋

信息集结 INFOMATION

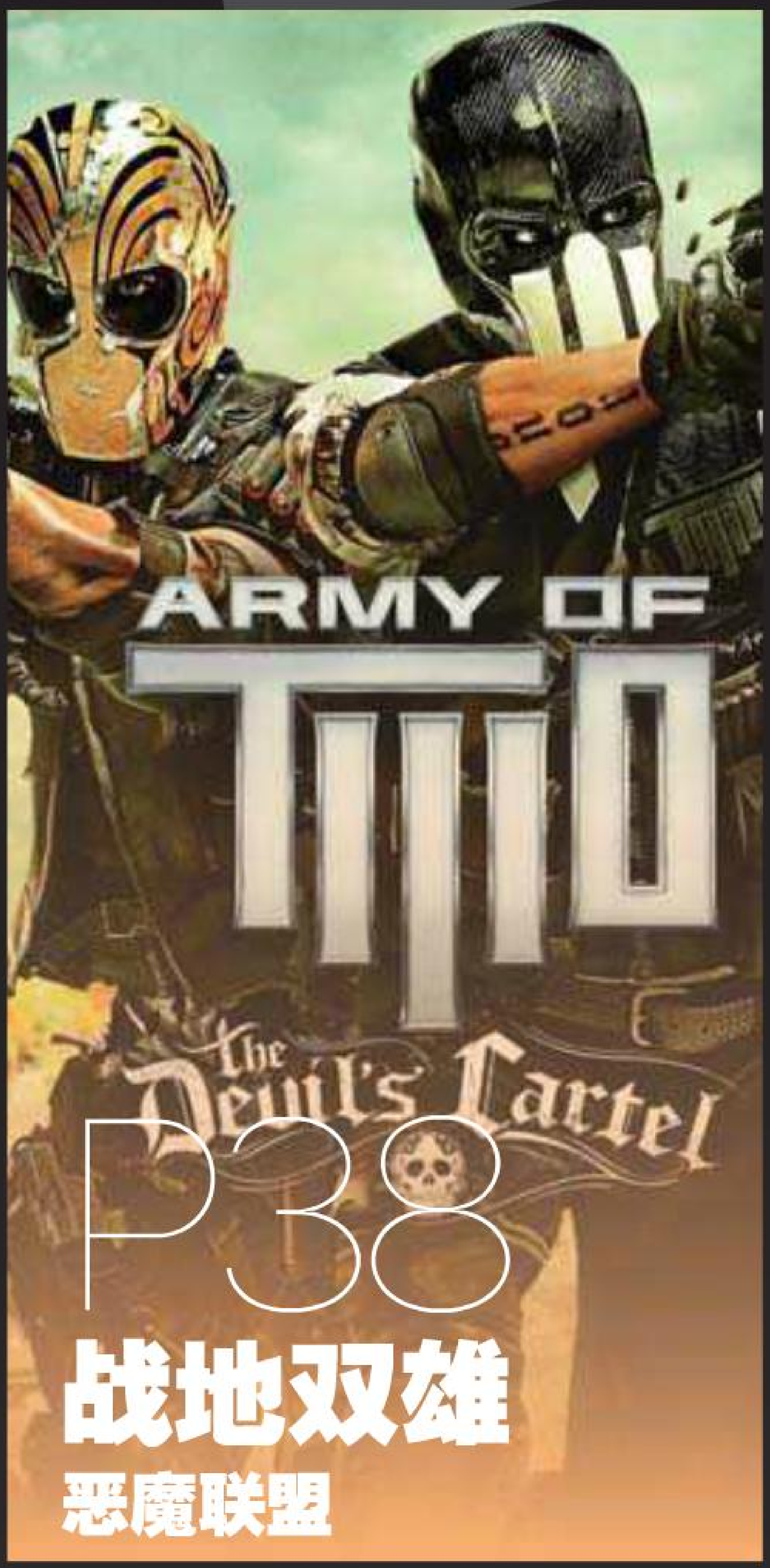
神机情报站	2
蓝光最新出碟推荐	8
PSN下载推荐	14
问题小卖部	16

特企集结 FEATURE

神机上的浮云 PS3雾件大评奖	18
顽皮狗成长记录 从古惑狼到末日余生	28



劲作集结 EXPRESS



战地双雄 恶魔联盟	38
无尽传说2	42
如龙5 圆梦之人	46

奖杯攻略

潜龙谍影4	48
云斯顿赛车 释放	52
MIB	54
超级战舰	56
地产大亨 风华大街	57
AQUAPAZZA	59
飞哥与小佛	62

攻略集结 GUIDE

生化危机6	65
女神异闻录4 午夜竞技场	93
爱夏的炼金工房	127
战国BASARA 高清合集	153
神次元游戏 海王星V	176
铁拳TT2	199

神机情报站

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

新闻透视

NEWS REVIEW

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

索尼斥巨资进入云游戏领域

事件回放 SCE宣布将以3.8亿美元收购云游戏网络公司Gaikai。SCE表示，将利用Gaikai的资源建立全新云服务。SCE总裁Andrew House说：“SCE将提供世界级的云流媒体服务，让用户即时享受类型广泛的内容，从优质画面的核心向游戏，到休闲游戏，随时随地，通过各种网络设备享用。”

Gaikai 公司成立于 2008 年，其云游戏服务已经有相当强大的阵容，包括《COD》、《质量效应 3》等，用户只要通过网页浏览器的简单界面，就可以享受到优质云游戏。

对于这起并购案，多数业内人士非常看好。美国电子娱乐设计与研究会 EEDAR 的 Jesse Divinch 认为，SCE 收购 Gaikai 不止是为了云游戏，更将借此机会创造全方位的娱乐服务，并将深入到手机、平板电脑、电视机顶盒等领域。他相信 PS4 将内置云服务。

背景解析 目前云游戏的处境可以说是冰火两重天。就在SCE收购Gaikai前后，OnLive公司在长时间亏损运营后宣布破产。SCE究竟是买了个宝，还是跳进了火坑？目前谁也无法断言。不过多数分析家对此次交易十分看好。索尼在网络服务上还有太多需要改进的地方，Gaikai可以强化其网络实力。而Gaikai创始人David Perry表示，他正极力推动PS4内置云游戏功能，而且希望PS3和PSV也能玩云游戏。

索尼电影将拍摄《潜龙谍影》电影版

事件回放 在东京Midtown举办的“Metal Gear 25周年纪念派对”上，小岛秀夫宣布《潜龙谍影》将正式杀入好莱坞，由索尼旗下的哥伦比亚电影公司拍摄。

电影版《MGS》是由 Avi Arad 担任制片人，他将成为又一位游戏电影专业户，目前正在进行的项目还有《未知海域》和《质量效应》的电影版。不过他最大的成就还是将《蜘蛛侠》等 Marvel 的多部漫画成功改编为电影。Avi Arad 这次也在演讲台上出现，他说：“多年来，我一直从事于将漫画带到电影院。如今漫画已成为院线里最重要的类型，而游戏将会是当代的漫画。”

背景解析 众所周知，小岛秀夫是一位狂热电影迷，从小立志成为电影导演。后来因为日本电影业不景气而辗转进入游戏业。借助《MGS》成名后，小岛秀夫一直很想圆自己的导演梦。多年前就有《MGS》将拍摄成电影的消息，2008年有报道说Michael De Luca将担任制片人，后来因为预算问题而作罢。这次《MGS》电影版重出江湖应归功于索尼。事实上大批游戏改编的电影都是出自索尼电影之手，以小岛秀夫和索尼的亲密关系，《MGS》电影版花落索尼毫无悬念。

《反重力赛车》开发商被关闭

事件回放 SCE日前宣布，经过谨慎评估之后，决定将关闭其利物浦工作室。SCE利物浦工作室的前身是创立于1983年的Psygnosis公司，1993年被索尼收购，成为其进军欧陆的一个桥头堡。每一部PS新主机在欧洲发售，都离不开SCE利物浦工作室的作品，其主要代表作是“《反重力赛车》系列”。

据知情人士透露，在SCE利物浦工作室被关闭之前，一直在为PS4开发两款首发游戏，一款是《反重力赛车》的新作，还有一款是类似于《分裂细胞》的潜入类游戏。其中《反重力赛车》新作其实开发了一段相当长的时间，大约是一年到一年半左右。而类似于《分裂细胞》的新作在策划之初原本是一款黑帮题材的游戏，使用了与《黑色洛城》相似的表情捕捉技术，但是更加先进。

背景解析 SCE全球工作室目前正在进行整改，顽皮狗等实力强大的工作室在扩张，而作品影响力较低的开发商则在缩减。原本表现十分抢眼的欧洲开发团队后劲不足，而美国的开发团队正日益成为SCE全球工作室的核心。另外，SCE利物浦这种规模不大的工作室都有两款PS4游戏同步开发中，可见SCE很早就开始大规模展开PS4的游戏开发工作。SCE可能打算准备了足够多的强大游戏阵容之后才将PS4打入市场。

SCEA公关部裁员，可能影响广告计划

事件回放 9月21日，SCEA发言人确认，SCEA目前正在进行改组，此次改组将会导致多名公关人员被裁。SCEA位于圣地亚哥的公关部已经被关闭，今后SCEA总部不再负责公关工作。SCEA发言人在声明中说：“本次改组不会影响SCE全球工作室，圣地亚哥工作室的正常业务将不受影响。”

数日后，在此次重组中被辞退的SCEA公关人员Will Powers在网上大骂索尼与PlayStation，并揭露了不少内幕。他在Twitter中说：“大家可能都很奇怪PlayStation究竟在想什么，快到假期旺季的时候居然把软件公关团队一半以上的人都辞退了。这就是典型的把游戏送去死，因为没有公关支持。最糟糕的是，公关部本来就人手不足。我对那些还留在那里的人表示同情，因为他们的工作量将会翻倍。”他还透露索尼一直以来已经将过多的公关工作外包给出价极高的专业公司，裁员只会让已经存在的问题变得更严重。

背景解析 在SCE的历史上，因为宣传不到位而导致优质游戏叫好不叫座的例子不胜枚举，也曾多次因为错误的广告策略而惹麻烦，甚至伤害自身品牌形象。优秀的公关部门能帮助索尼解决许多问题。但是为了节约成本，实现盈利目标，SCE正在尽可能地精兵简政，游戏工作室已经关掉好几个。对于玩家来说，裁掉公关部总比游戏开发团队大裁员好。只是希望SCEA不要因为此举而在今后的宣传计划中捅出大篓子。

索尼与PS3形象代言人对簿公堂

事件回放 如果你看过美国的各种PS3广告，应该会知道一名叫做Kevin Butler的角色，这名广告角色扮演索尼的各种副总裁，以充满反讽自嘲的风格而深受玩家的喜爱。但是已成为PlayStation形象代言人的Kevin Butler最近却被索尼告上了法庭。

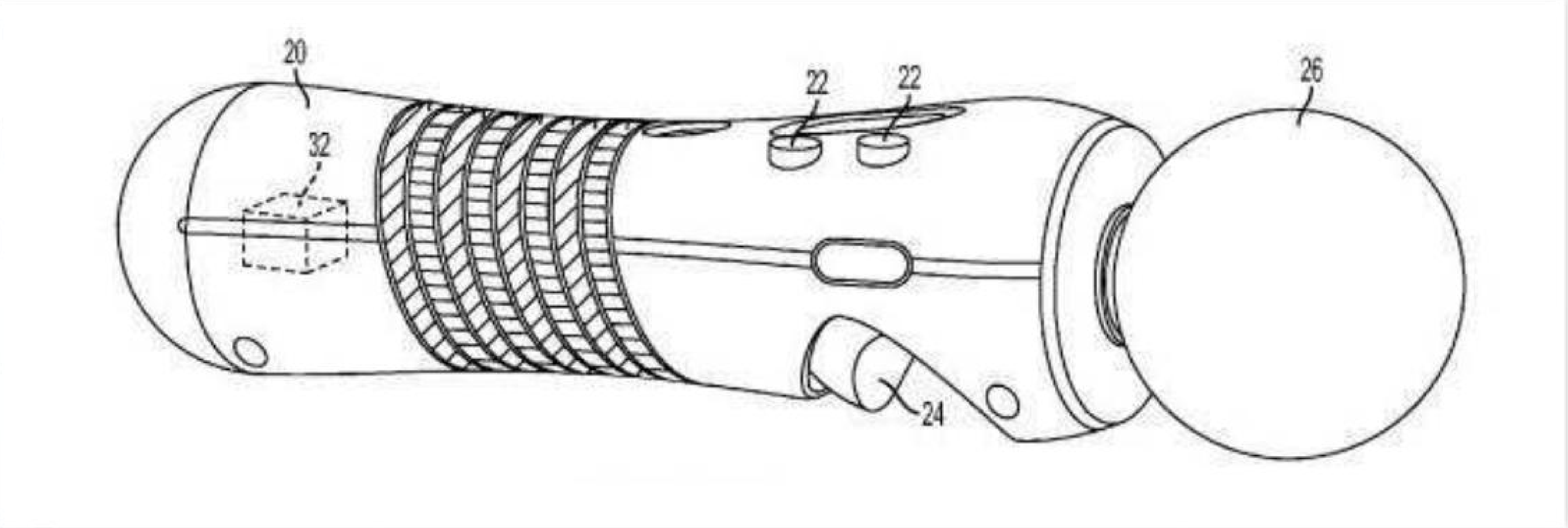
最近Kevin Butler的饰演者Jerry Lambert在普利司通轮胎广告中出现，某个镜头中他明显在玩Wii赛车游戏。不久这则广告就把Lambert取消掉了，原来SCEA在9月11日正式提交了诉状。索尼表示：“使用Kevin Butler这名角色销售PlayStation之外的其他产品是盗用索尼的知识产权，在市场上造成混淆，对索尼造成了伤害。”

对于索尼的控诉，普利司通表示反对。在庭审中，普利司通的代表律师指出：“Lambert先生在广告中扮演的是普利司通的工程师，‘Kevin Butler’这名角色并未在普利司通的广告中出现。”

背景解析 “Kevin Butler”这一系列电视广告是前些年索尼为了挽救在玩家心目中过于自大傲慢的形象而制作的，曾被认为是近年来索尼最成功的广告系列之一。在去年的E3展上，Kevin Butler还登上了索尼展前发布会的演讲台。代表PS3的Kevin Butler却出现在与Wii有关的广告中，这样的乌龙事件任谁也无法接受。其实在Kevin Butler的形象深入人心后，索尼就应该将Jerry Lambert招聘为其员工。就像当年古惑狼成为PS吉祥物后索尼就应该买下其知识产权，那样也不至于出现后来古惑狼跨平台的尴尬事实。所以说，省小钱坏大事是索尼一直就有的毛病。

Move新技术曝光，可智能改变温度

事件回放 索尼最近提交了一份关于Move控制器的新专利资料，其技术特点是会根据游戏中的实际情况，Move本身会变冷或变热，从而让握住Move的玩家更深入感受游戏的氛围。比如在枪战的时候，Move就会变热。当游戏中的武器因为过热而锁定，Move才会慢慢冷却下来。



光球的颜色变化也会与温度变化相匹配。此外，玩家在游戏中寻找隐藏物件时，Move的温度也会变化。比如靠近隐藏物体越近，Move的温度会越高，远离隐藏物的时候温度会逐渐降低。此外专利中也描述了一种“生物感应器”，当侦测到其接触的皮肤表面电阻变小时，就会做出玩家手心出汗的判断，此时Move会冷却下来，以冰凉触感提升玩家的舒适度。

背景解析 专利资料只是企业对未来产品所做的准备，提交了专利不代表就能最终变为成品，实际上，在企业所提交的专利中，最终变为产品的只占很小的一部分。所以Move的温度调节技术也不一定会被实际用到。让手柄发热很容易，但是要冷却恐怕就要有相当高的成本了。控制器创新是好事，不过实用性应该是第一前提。

Day 1 Digital：PS3数字发行里程碑

事件回放 SCEA于9月25日宣布启动“Day 1 Digital”服务，顾名思义，该服务让玩家能够在游戏发售首日就能同时下载到完整的数字版。该服务首批囊括了8款最新大作，包括《生化危机6》、《刺客信条III》、《荣誉勋章 战士》、《极品飞车 热力追踪》、《冤罪杀机》、《NBA 2K13》、《毁灭战士3 BFG版》和《007 传奇》。

索尼的 PSN+ 会员可以优惠价下载“Day 1 Digital”的游戏，一般可以享受到九折优惠，比如原价 60 美元的最新大作优惠价为 54 美元。

背景解析 数字发行是业界争论已久的话题，通过网络下载的方式发行游戏，可以省去生产与运输成本，更可以省下可观的零售成本。但是因为PS3游戏容量太大，按照目前多数家庭的带宽条件，下载一个数十GB的完整大作十分不便，而且花数十美元却没有实体游戏也让很多玩家无法接受。所以目前为止PSN的下载游戏以小型作品为主。“Day 1 Digital”不仅提供了完整大作，而且是与零售版同步上市，这对于数字发行具有里程碑意义。过去除了考虑网络条件外，发行商还要顾忌零售商，GameStop巨头等为了降低数字发行的冲击，一直在千方百计地阻挠其发展。“Day 1 Digital”能排除万难确实十分不易。

Bungie新作可能是沙箱式游戏？

事件回放 告别《光环》之后，Bungie一直在开发一款代号为“宿命（Destiny）”的神秘新作，将由Activision发行，号称将会是一个与《光环》同级别的大作。最近Bungie宣布其招聘了前Rockstar Games高级游戏设计师Danny Bulla，他将加入到Bungie内部的“沙箱团队”。这也许意味着“宿命”将会有类似于《GTA》的沙箱要素。此前Bulla曾是《荒野大救赎》的主力开发者之一，在加入Rockstar之前，他曾在Midway工作了两年。至于“宿命”，根据已知的消息，该系列首部作品预计将于2013年发售，可能会由X360独占一年，然后于2014年推出PS3版。

背景解析 PS3玩家最遗憾的事情，也许是玩不到“《光环》系列”。但是随着Bungie脱离微软，PS3玩家们至少将有机会玩到《光环》风格的游戏。虽然从各种消息渠道来看，“宿命”是一款与《光环》截然不同的游戏，不过肯定少不了Bungie作品的独特味道。而且根据可靠情报，“宿命”可能是开发规模比《光环》更大的游戏，第一作的投资额可能就超过1亿美元，销量可能是千万套起。该系列将会是四部曲，外加4个大型资料片。

SCE剑桥工作室多款神秘作品曝光

事件回放 SCE剑桥工作室的美术总监Jason Wilson最近发布了一批神秘作品的设定图，这些都是几年来从未公开就已经被取消的游戏，包括《十二宫刺客》、《Simian》、《Revolution4》和《曼哈顿》。《Revolution4》是一款FPS，以被外星人入侵的伦敦为舞台，该作刚策划不久开发团队就得知Insomniac已经在开发《抵抗》，与之过于相似的本作就被取消了。而《曼哈顿》是与电影《惊变28天》类似题材的作品，玩家将以主视点逃出隔离区。

背景解析 不仅是SCE利物浦工作室被关闭，SCE在欧洲的其他很多工作室也在精兵简政。SCE剑桥工作室从1997年成立至今，并没有太突出的表现，裁员和项目被砍也是料想之中的事。目前该工作室已知正在开发的游戏是PSV的《杀戮地带 雇佣兵》。

新品亮相 GAME DEBUT

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

记忆猎人

原名： Remember Me

发行商： Capcom **发售日：** 预定2013年

DONTNOD Entertainment 曾于 2011 年科隆游戏展期间公布了这款 PS3 独占游戏，但是后来索尼认为本作素质不高，所以放弃了发行权。后来 DONTNOD 将发行权卖给了 Capcom，于是就变成了 PS3/X360 跨平台游戏。

构成本作核心要素的当然就是记忆，游戏讲述人们发明了将记忆数据化和储存的方式，于是记忆变成了商品，人们可以将其用于买卖或交换。随着这种技术应运而生，基本上每一个人都会为自己加装一个感应设备，名为“感知引擎”，这个被植入到人们颈后的装置可以在记忆抽取和植入时作为便利的媒介使用，让人们可以更快地进行记忆操作。精通操纵记忆技巧的黑客们被称为“记忆猎人”，女主角妮琳就是其中一员，她可以通过自己手部的装置“猎人手套”来入侵其他人的感知引擎，除了盗取记忆外，她甚至可以通过微调记忆中的场景细节来改变记忆，从而达到操纵目标行为的目的。但讽刺的是，作为记忆贸易体系中黑暗的一面，记忆猎人本身也必须植入感知引擎，所以他们本身也有着被修改或抹去记忆的风险。本作故事发生在 2084 年，妮琳的前任雇主“记忆之眼”靠着无处不在的摄像头和记忆监控在控制着新巴黎，而一个名为“Errorists”的地下组织则致力于对抗记忆之眼的恐怖统治。

闪电归来 最终幻想XIII

原名： Lightning Returns: Final Fantasy XIII

发行商： Square Enix **发售日：** 预定2013年

本作将会是《最终幻想 XIII》三部曲的终结篇，是一款“以世界为导向”的游戏，如何行动以改变世界是本作的主题。游戏讲述世界将在 13 天内毁灭。游戏将最终以喜剧收场，而且只有一个结局。制作人表示将会是《最终幻想》有史以来最华丽的一作，同时也是系列历史上完成度最高的一作。

游戏发生在 Novus Partus 世界中，这个世界由四个岛屿组成，其中两个是以城市为主，还有两个是自然景观为主。与现实一样时间是不断流逝的，游戏世界中的一天相当于现实的 2 个小时。这个世界也跟现实一样有朝、昼、夕、晚的循环，不同时间段会有不同的人和事，比如在深夜会碰到更强大的敌人。由于所谓的混沌效应，前作中的人们并未死去，而且不再变老。

本作的游戏系统设计围绕“时间的流逝”与“不断变动的世界”，以及“闪电的定制”。在本作中，时间相当于一种最重要的资源，城市中到处都是钟楼，无时无刻不在提醒你时间的流逝。有时候你的行动会导致这个世界剩下的时间减少，以至于不到 13 天就会灭亡。在游戏中帮助某些人，也有可能导致世界所剩时间的减少。当然，消灭敌人、完成任务会增加时间。有时候闪电可以创造一些神迹，大大改变游戏中的某些方面，或者改变世界，但代价是会消耗时间。在场景中与 NPC 交谈、探索的过程中，画面下方的时间槽会不断减少。

本作的战斗系统将会有更强的动作性。这次玩家操作的只有闪电一人，在战斗中可控制其移动，不过仍然要到 ATB 槽蓄满才可行动。可以说是动作 RPG 与回合制 RPG 的结合。在战斗中不需要从菜单里选择指令，可以将不同的能力分配到各个按键上，像动作 RPG 一样按键攻击。有时候霍普会通过无线电给予闪电一些指引。制作人表示，本作中的闪电将会比前两作强悍得多。所谓“闪电的定制”，是可以给闪电穿上不同的服装与装备，而且这改变的不止是闪电的外表，也将影响到能力数值，或者获得新能力。在战斗中可以随时更换武器。

潜龙谍影 原爆点

原名： Metal Gear Solid: Ground Zeroes

发行商： Konami **发售日：** 未定

采用 FOX 引擎打造的《潜龙谍影》新作终于正式公布！可以确定的是，本作并非此前已公开的“兽人计划”，也不是《潜龙谍影 5》。用小岛秀夫的说法，本作可以算是《潜龙谍影 5》的序章。本作的概念是“一款没有 GAME OVER 的游戏”。

本作将带给玩家一个真正的开放世界，读盘都是在后台进行的，玩家不会感觉到任何读盘时间。惟一的例外是玩家驾驶直升飞机在空中自由翱翔时，为了调出大规模地图，不得不插入一个读盘画面。本作将会有多个类似于《GTA》的开放世界，这些地区之间就是通过直升机连接起来的。本作也会有类似于《潜龙谍影 和平行者》的基地概念，玩家可以将其发展壮大。当玩家出门在外的时候，还可以通过智能手机对游戏中的基地进行经营管理。此外本作中也会有研发新武器的要素。

《潜龙谍影 原爆点》公开的首段预告片来自游戏中的序章部分，这个关卡只是游戏中的一个很小的开放世界。本作有时间概念，从清晨到下午再到晚上，时间是真实流逝的。

Fortnite

发行商： Epic Games
发售日： 预定2013年

这款其貌不扬的游戏使用的是当前业界最强的引擎技术——它是首款使用“虚幻引擎 4”开发的游戏！虽然目前确定的对应平台只有 PC，但 Epic Games 方面表示推出家用机版的可能性很高。本作是战略动作生存游戏。游戏中，玩家在白天的目标是建造堡垒、设置陷阱，到了晚上怪物就会发动进攻，这时就要靠白天的部署击退敌人，相当于一款塔防游戏。

最终幻想XIV 重生国度

原名： Final Fantasy XIV: A Realm Reborn
发行商： Square Enix
发售日： 预定2012年冬季

曾备受诟病的《最终幻想 XIV》从去年开始进行全面改造，将以“2.0 版”的华丽姿态重生，游戏更名为《最终幻想 XIV 重生国度》。本作的 PS3 版最近才首次公开实际游戏画面。本作的菜单界面将会类似于 PS3 的 XMB 界面，选项有 Live、内容、社交、地图与移动、我的角色、HUD 系统等，选择之后会出现子选项。战斗中可从 L/R 键选择指令。

王国之心HD 1.5 ReMIX

原名： Kingdom Hearts HD 1.5 ReMIX
发售日： 预定2013年
发行商： Square Enix

早在《最终幻想 X 高清版》决定制作之前，SE 内部已经提出要做一个《王国之心》的高清合集，以庆祝系列诞生十周年，本作主要由 SE 大阪团队负责。本作将会是“《王国之心》系列”首次登陆 PS3，共收录三款游戏并高清化，分别是《王国之心 最终混合版 HD》、《王国之心 记忆之链 HD》，还有一款是《王国之心 358/2 天》，不过考虑到完全高清重制需要耗费一年的时间，所以该作 70% 的内容将会变为影像的方式收录在剧场模式中，有 100 多幕，总时长为两三个小时。本作将采用日文语音，支持奖杯。本作的镜头处理方式与动作指令是以《王国之心 II》为标准。

恶魔战士 复活

原名： Darkstalkers: Resurrection
发售日： 预定2013年第一季度
发行商： Capcom

在 10 月 11 日开张的纽约漫画展期间，Capcom 制作人小野义德公布了《恶魔战士 复活》，本作是《恶魔战士 复仇》和《恶魔战士 3》的合集，定价 15 美元。游戏中收录的两款游戏都对应网战模式，Capcom 声称将“基本上达到零延迟的游戏体验”。此外也有回放分享、观战模式、挑战 / 教学模式等。

龙之世纪3 审判

发行商： EA

原名： Dragon Age 3: Inquisition
发售日： 预定2013年末

《龙之世纪 起源》原班人马打造的本作采用全新引擎开发，该引擎将会带来更广阔的世界，画面水准进一步提高。实际上本作引擎采用的基础技术来自 DICE 的霜寒 2 引擎。

故事讲述连接两个世界的通道被打开，恶魔们降临人间，各国饱受蹂躏。在这一切的背后，是一个试图摧毁世界的魔头。玩家将披上审判者的披风，带领惟一有可能战胜黑暗的军团投入战斗。你将集结自己的军队，派间谍深入到敌人内部，或者投入到政治斗争中。可以选择的职业有游侠、战士或魔法师。

FUSE

开发商： Insomniac Games
发售日： 预定2013年3月

SCE 爱将、《瑞奇与叮当》的创造者 Insomniac Games 曾于 2011 年公布其首款跨平台游戏《Overstrike》，由于该作公布之后并未获得预期的反响，目前 Insomniac 正在对本作进行改造，并以《FUSE》之名公布了崭新形态。本作是由 Insomniac 的加州 Burbank 主力工作室开发，仍然是 EA 发行。今后该系列的知识产权将会归 Insomniac 自家所有。

游戏故事发生在近未来，名为 Overstrike9 的特工小组将使用高科技设备打入敌人要塞内部。这个特工小组由 4 人组成，他们分别使用能量护盾、隐身装置、泡沫枪和电弩进行战斗，目的是阻止某个试图消灭人类的组织。

新闻大杂烩 VARIETY NEWS

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

流言蜚语

《最终幻想XV》情报泄露?

《GamesMaster》杂志最近刊载了《最终幻想XV》的传闻。该杂志称他们的消息渠道绝对可信，报道中说《最终幻想 XV》开发至今已有 4 年时间，2010 年 1 月《最终幻想 XIII》发售后开始进入全力制作阶段，团队规模超过 200 人。据称本作的导演是参与了《最终幻想 IX》、《最终幻想 XII》的伊藤裕之。具体游戏内容方面，本作的战斗系统是《最终幻想 XII》的进化版，玩家可以攻击敌人身体的任何部位。游戏将采用开放式世界，SE 社长和田洋一希望世界规模超越《上古卷轴 V 天际》，而且将会有类似于《刺客信条》的拥挤都市。据称本作的目标是在销量和评价上全面超越《最终幻想 VII》，对应平台为本世代的高清主机。

Neversoft开发《现代战争4》?

据传《COD 现代战争》的新作将由 Neversoft 公司开发。作为 Activision 下属工作室，Neversoft 过去一直是负责“《托尼滑板》系列”。但是今年 7 月，Neversoft 发布了招聘射击游戏开发人员的启事。据传在《现代战争 4》里将会有降落伞的高跳低开、有冰下的关卡、有隐身斗篷等。

PS4进化至4K解析度?

电子产品网站 BGR 报道称，根据他们获得的匿名内部人士消息，索尼正准备将 PS4 的游戏解析度标准定为 4K 级，也就是 4096×3112 的解析度。据称索尼对于推进 4K 解析度有着庞大的全盘计划，对应的电视机和蓝光播放器也在同时筹备中。

《半条命3》即将公布?

据传 Valve 可能即将公布让人等待了 8 年的《半条命 3》，本作将会是一款开放世界的 FPS，预定于 2013 年末发售。据称，《半条命 3》原本规划为一款直接的射击游戏，但是在开发中途被推翻，重返以探索和解谜为主的游戏，并逐步发展为庞大的开放世界，有着丰富的任务与 NPC，融入大量 RPG 要素。

神机短消息

■SCE研发部某前主管的网络资料显示，PS4的开发工作至少从2010年8月就已经开始了。这位主管参与了图形资料库和安全功能的开发，此前他曾参与了PS2、PSP、PS3和PSV的开发。

■PS2的《如龙》一二两作将会高清化推出PS3版，预定于2012年11月1日发售，定价为5229日元。

■《GT赛车》制作人山内一典确认《GT赛车6》正在开发中。他表示，《GT赛车5》完工之后，Polyphony Digital就开始着手于《GT赛车6》的总体游戏框架，本作将会采用最近技术打造，以“最先端的表现力”为目标。

■索尼宣布将于今年秋季在PSN上推出《瑞奇与叮当 前线大突击（Ratchet & Clank: Full Frontal Assault）》，本作在保持系列经典传统的同时，将会加入塔防要素。在本作中，玩家将会扮演瑞奇、叮当与Qwark船长，总共有5个关卡，分布于3个星球。本作支持线下双人分屏游戏以及线上合作模式。

■Koei Tecmo的制作人小笠原贤一透露，他希望打造《真・三国无双》和《战国无双》之外的又一个支柱型《无双》新系列，并且希望制作开放世界的《无双》新作。

■NBGI目前正在开发《超时空要塞30（Macross 30）》，这是庆祝系列诞生30周年之作，预定于2013年发售。本作的口号为“传说的歌姬，就出现在我的眼前？”游戏中可能会实现跨越时代换乘机体的要素。游戏的主题曲将由《超时空要塞》30周年大赛获胜的新人千菅春香演唱。

■Capcom制作人伊津野英沼表示，他打算开发《龙之信条》的续作，因为本作的世界规模只有他预想的三分之二大小，他还有许多想法想要在游戏中实现。

■最近在英国的一个游戏展会上，小岛秀夫表示Konami刚开张不久的洛杉矶工作室目前正在招募开发人员，将会制作《潜龙谍影Online》的新作。

■D3 Publisher将在PS3上推出《梦幻俱乐部ZERO 特别版》，本作在X360版的基础上增加了一些新角色。此外D3也在开发《梦幻俱乐部5号店》，对应平台未定，计划于2013年发售。

■最近BioWare的两位创始人Greg Zeschuk和Ray Muzyka宣布退休，在其新闻稿中同时透露《质量效应》新作正在开发中，同时还有一款设定于幻想世界的全新原创作品也在开发中，该作将会采用新引擎制作。

■《龙之信条》的最新大型资料片《黑暗再临（Dark Arisen）》预计将于2013年推出，此外在12月推出的免费DLC“求道者的试炼与挑战”中，将会收录“困难模式”和“时间挑战模式”。

■Falcom宣布《英雄传说VI 空之轨迹FC》将会加入PSP Remaster的行列，以高清化的画面登陆PS3，预定于2012年12月13日发售，定价3990日元。

■EA宣布将会推出《质量效应三部曲》合集，三款游戏仅以一款游戏的价格销售，X360版预定于11月6日发售，PS3版将会稍后发售，这也将是《质量效应》第一作首次登陆PS3。

■EA新成立的哥德堡工作室最近开始为《极品飞车》新作招聘开发人员，并在招聘声明中说此次为大规模招聘，该新作将会采用霜寒2引擎开发。

■CyberConnect2社长松山洋最近在纽约漫画展期间透露，《.hack》的游戏版新作已经在开发中。

■Arc SystemWorks的招牌作品《苍翼默示录》将会推出一款冒险游戏，这是其“AVG Project”计划的首部作品，由《苍翼默示录》制作人森利道负责原案，剧本创作团体SATZ负责剧本。游戏的对应平台未定，计划于2013年春季发售。

数字串烧

2000亿

根据索尼最新数据，截至今年 6 月份，PSN 的累计销售金额已经超过 2000 亿日元。PSN 已经在全球 59 个国家和地区展开，对应 17 种语言，横跨 30 种货币，全球累计下载次数超过 24 亿，PS3 用户的网络连接率已经超过 8 成。

138%

超薄版 PS3 于 9 月中旬公布，9 月下旬就率先与欧洲与美国玩家见面。虽然其售价并不比原机型便宜，但是减小三分之一的体积还是十分讨人喜欢。据英国方面的报道，超薄 PS3 发售当周，PS3 总销量飙升了 138%，其中有 37% 的销量来自 500GB 版超薄 PS3。PS3 在欧洲区的领先地位得到了进一步巩固。

蓝光最新出碟推荐

2012年6月~2012年9月

——按发售时间排列——

文 十大恶劣天气 编 稀饭 美编 一刀

橙子和阳光

Oranges and Sunshine

IMDB评分 | 7

BD发行日期	2012年6月26日	版本	A区
年份	2011年	类型	纪实/剧情
容量	50GB×1		

伦敦奥运会的开幕式上，英国人着力表现了他们在二战结束后建立的儿童医疗和福利制度的优越性。然而很多人不知道的是，就在半个多世纪之前，英国福利中心将十几万孤儿送往其他英联邦国家（主要是澳洲）接受领养，他们被承诺会重获家庭与生活的希望（拥有在阳光下品尝橙子的生活），然而实际上等待他们的是在目的地国家“福利机构”的强制劳动、虐待和圈养。几十年过去了，无论是英国还是澳大利亚政府都这段黑历史都极力淡化为儿童移民计划。进入 21 世纪之后，当年的孩子陆续进入了老年期，他们无依无靠，连基本的生活都无法保障，更不要说能够改变强加给自己的不公命运。他们无从伸冤，因为基本上没有人知道这段黑历史。

本片的主角是一名来自诺丁汉的普通社工玛格丽特，通过她的调查和揭发，最终迫使英国和澳大利亚首相于 2010 年对当年的移民儿童公开道歉。同样是讲述斗士与强权之间的斗争，本片并没有好莱坞式的鸡血与快节奏，通篇节奏比较平淡，又缺乏必要的娱乐性，甚至某些剧情显得拖沓，观众仿佛看的是一部吞温水的纪录片。本片对于愤怒青年们的教育意义绝不是“西方国家不是一样黑?！”的嘲弄，而是告诉我们一个优秀的国家体制绝不是永远不犯错，而是在发现自己错误（或者被发现）之后能够正确面对，并且是给自己的公民以发掘历史真相的途径。

诸神之怒

Wrath of the Titans

IMDB评分 | 5.8

BD发行日期	2012年6月26日	版本	A区
年份	2012年	类型	奇幻/动作
容量	50GB×1		

2010 年的《诸神之战》是一部贴着“3D 史诗神话动作”标签的大坑爹片，因为 3D 效果只局限在字幕，神话故事变成了狗血的家庭伦理剧，动作迷最需要的大场面，在影片中每每做足前戏之后就直接进入 QTE 操作。乔纳森·里贝斯曼当然知道再这么玩下去，甭说计划中的“三部曲”，恐怕第二部也没什么人肯看了。所以虽然续集继承了无表演、无灵魂、无特色的三无特色，可在《诸神之战》表现乏力的地方，它确实做到了给力。比如一个半小时的电影打了不下 70 分钟，还贡献了继“阿凡提”以来最为顶尖的 3D 视觉效果，某些灾难场面会让闯荡 IMAX 3D 影院多年的老江湖们都有要捂脸的错觉。值得一提的是，导演在本集中也发挥了自己恐怖片的老本行，配合逼真的立体效果，有时真的能冷不丁吓你一大跳！

少年老虎队

21 Jump Street

IMDB评分 | 7.3

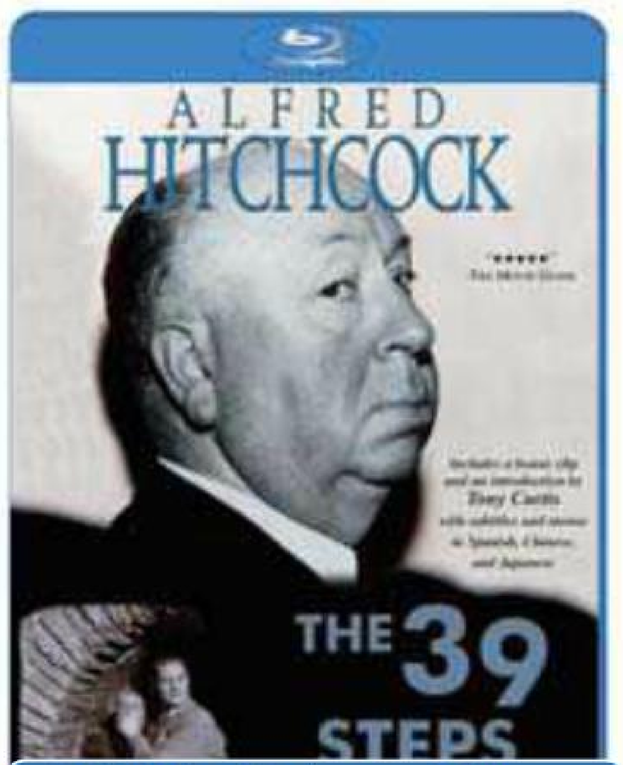
BD发行日期	2012年6月26日	版本	A区
年份	2012年	类型	喜剧/犯罪
容量	50GB×1		

对于我们中的绝大多数“过来人”来说，三年高中是最艰难、最压抑、最苦难的岁月，而对于大洋彼岸处于完全不同教育体制下的青少年来说，“high School”就是一生中最无法无天、最疯狂，乃至最荒唐的时光。日后进入大学深造以及走入社会之后，这种热血自然会消失得无影无踪，但并不代表“鬼畜”们不会怀恋这段激情燃烧的岁月。1987 年开播的美剧《龙虎少年队》因为迎合了美国人的这种心态而在当时红透了半边天，“周星星”同学的《逃学威龙》正是对这部剧的“致敬”之作。今年 3 月公映的同名电影版，我们将再次看到一群长着青葱脸的警察们混入高中校园，充当青少年犯罪案件的卧底，进行一场无厘头、无节操的疯狂表演。

作为一部犯罪题材电影，自然少不了枪战、绑架，飙车和爆炸这些必备的桥段，但美式贱格闹剧片的实质，使得这些段子根本就是用来等着给一群蠢蛋卧底去演砸。作为一部近 30 多年前的美剧的重拍电影版，看过原作的观众们自然总是会想到当年的粉嫩状的约翰尼·德普——想保持原汁原味的风格操作起来很难，毕竟太怀旧了观众不爱，拍得太现代又会失去原作精髓，而这部电影凭借美国观众对传统癫狂搞笑手法和屎尿屁笑话数十年如一日的追求，在推陈出新的问题上解决得相当不错。

39级台阶

The 39 Steps



IMDB评分 | 7.9

BD发行日期	2012年6月26日	版本	A区
年份	1935年	类型	悬疑/犯罪
容量	25GB×1		

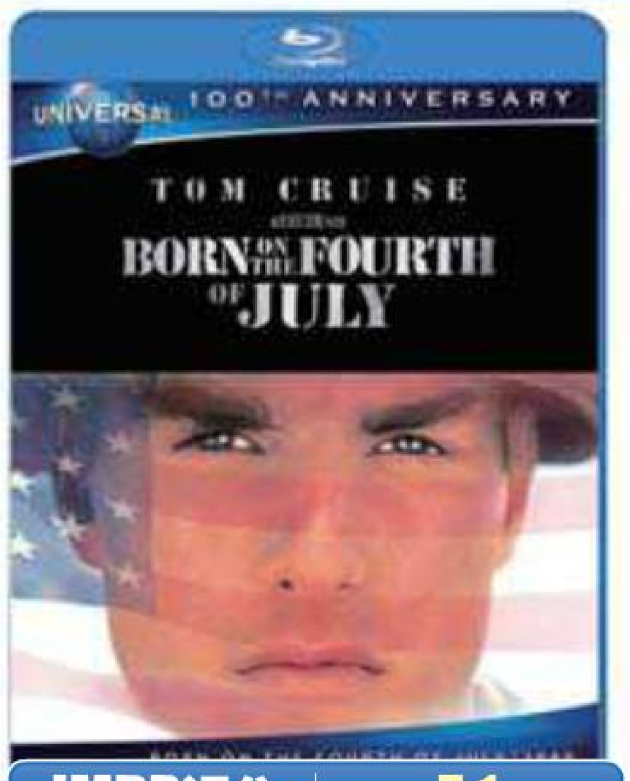
阴谋论题材电影经常是这样开头的：一个与“国家机密”、“间谍”、“情报机构”等关键字毫无关系的“大众脸”，在错误的时间、错误的地点撞上错误的人或者事，然后卷入一系列的麻烦，包括被诬陷、被执法机构通缉、被枪手追杀……这个模式，其实是由大师希区柯克在 1935 年的经典作品《39 级台阶》中首次运用的。该片改编自 1915 年约翰·巴肯的同名小说，在阅读原著之后，希区柯克就认为它一定能够改编成一部伟大的电影。他将书中丝丝入扣的推理剧情和复杂的人物关系进行了最大化的精简，让故事节奏加快，同时又在相当短的时间内保持原著信息量大的特点，叙事过程条理分明，引人入胜。作为希氏在英国的早期导演作品中，除了他的一贯风格以外，还伴随着浓郁的英伦幽默。

需要指出的是，《39 级台阶》先后被重拍过四次，最新版是 2008 年由 BBC 推出的，不过无论从悬念设计还是演员表演来说，它都是最不值得一看的一版。如果观众想看到不同时期的导演和演员对同一个故事的演绎，那么 1959 年由 Kenneth Moore 主演的彩色版和 1978 年版（曾经引入国内，由上译厂配音）都是不错的选择。

蓝光最新出碟推荐（2012年6月至2012年9月，按发售时间排列）

生逢七月四日

Born on the Fourth of July



IMDB评分 | 7.1

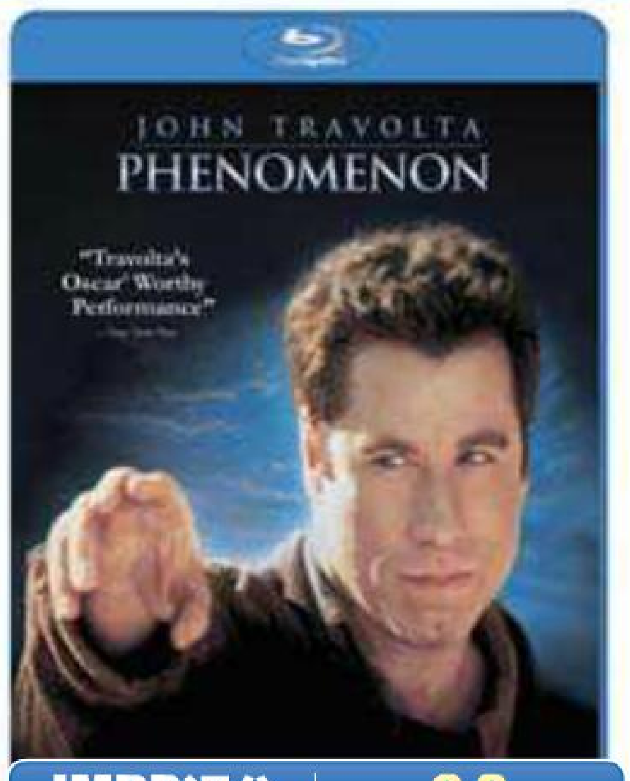
BD发行日期	2012年7月3日	版本	A区
年份	1989年	类型	剧情/战争
容量	50GB×1		

为什么在完成《野战排》之后的Oliver Stone又要继续拍摄一部反思越战的《生逢七月四日》？对此，这位擅长处理大题材的老牌导演是这样解释的："当士兵从战场回到家乡之后，另一场战争正在等待着他们。"作为一部以美国本土作为"战场"的创伤电影，《生》片所表现的以男主角为代表的越战老兵群体的遭遇和反思，尤其具有代表性。战场上屠戮平民的负罪感和肉体的残疾，让主角从当初一个不假思索地将自己的一切交给政府的"爱国青年"，转变为了反对战争，揭批政府罪行的勇士——当牺牲了除了生命权以外的一切，换回的却是让信仰崩溃的真相之后，这是何等的痛苦，重新燃起斗志，又需要何等的勇气？影片的前后两部分就是用强烈的对比手法，让最后阶段对不义战争发自内心的谴责震撼人心。

说到本片，就不能不提到"靓汤"在其中的表演。今天老大不小的阿汤哥依然要靠"贩卖"阳光气质才能在帅哥如林的影坛继续维持号召力，而回望这部于1989年完成的电影，它确实是靓汤距离奥斯卡影帝最近，也是最有可能进行一次表演风格彻底转型的机会。坐在轮椅上蓬头垢面的克鲁斯开发出了自己全部的演艺潜力，诠释了被抛弃的老兵的愤懑与对美国梦的执着之情，或许当年与小金人失之交臂的根本原因，就是他实在是太靓了。

不一样的本能

Phenomenon



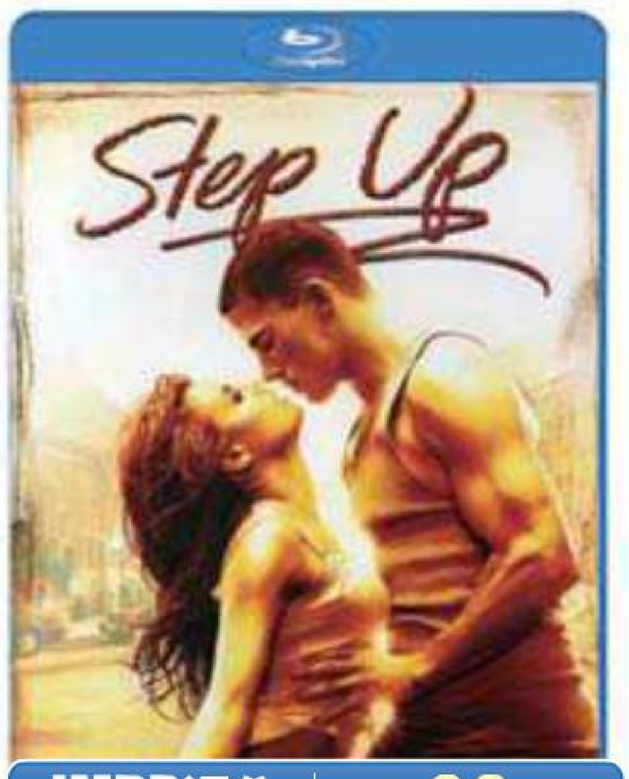
IMDB评分 | 6.3

BD发行日期	2012年7月3日	版本	A区
年份	1996年	类型	剧情/奇幻
容量	50GB×1		

约翰·特拉沃塔的银幕形象已经定格在那种留着小胡子，笑容中散发着七分优雅、三分痞气的坏人身上。拍摄于1996年的这部奇幻轻喜剧，则告诉我们对于那种善良、单纯，眼神中满是温情与爱意的好好先生，他演绎起来也能游刃有余。在这部温情款款的电影中，还没有留小胡子的特拉沃塔所饰演的主角乔治有一日被一束疑似来自UFO的强光击中，从此以后大脑机能进入爆棚状态，不仅学习能力巨强，看什么都过目不忘，眨眼工夫就能掌握一门语言，而且他的生活也彻底改变了——小镇上的一个人缘极佳的机械工程师，变成了世人心目中的异类、怪物或者是神迹，"科学家"要对其进行活体研究，FBI则希望将其变成破案的工具。其实，本片的故事在今天已经属于一种亚类型，去年就有一部类似的《永无止境》，其套路无非是从愚钝变睿智之后主角生活的翻天覆地与遭遇的窘境。但没有一部电影，能够像《不一样的本能那样》那样拍得如此舒缓和温情。尤其是到了影片的后半部分，观众已经忘记了蹩脚的超能力，而陶醉在这个充满诗意的氛围之中。

舞出我人生

Step Up



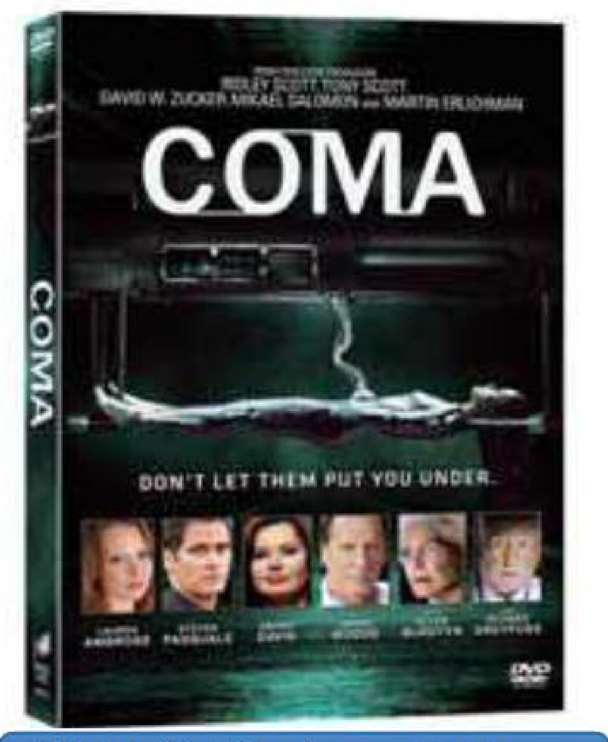
IMDB评分 | 6.3

BD发行日期	2012年7月3日	版本	A区
年份	2006年	类型	剧情/歌舞
容量	50GB×1		

歌舞片需要故事吗？当然不需要，对于这种类型片来说，一个好的舞蹈设计师远比一个好编剧更重要。《舞出我人生》的故事，就是为了Ballet和Hip-Hop两种本来就是风马牛不相及的"舞种"进行混搭而安排的：芭蕾演员诺拉在大赛在即时突然失去舞伴，来自草根阶层，从未登上过大雅之堂的街舞高手泰勒毛遂自荐，与科班出身的女舞者一起，演绎了这次流行与古典的华丽混搭秀。本片的导演安妮·弗莱彻之前一直是给歌舞片负责编舞，她自幼便精通了爵士、拉丁、芭蕾等主要舞种。本片并不是将两种风格迥异的舞种进行拉郎配，而是将芭蕾和街舞各自的风格揉合到一起，让优雅的白天鹅也拥有了市井的随性舒展，让街头的自由发挥也具备了芭蕾的优雅与铿锵。片中的诺拉在遇见泰勒之后忽然产生了十几年的科班训练中从未有过的奇思妙想，其实这也是导演编舞思想的一种体现，她一直认为舞蹈本来就应该脱离教条，增加一些个性化的元素，而本片正是体现着这种"我流"的风格。

昏迷

Coma

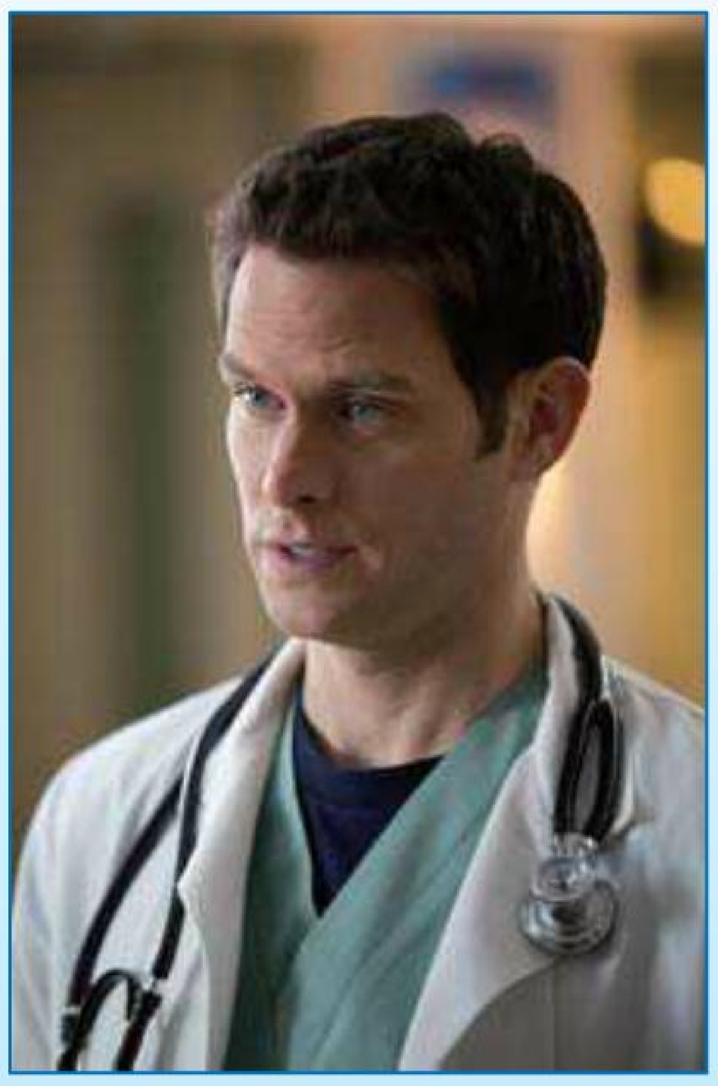


IMDB评分 | 5.5

BD发行日期	2012年7月3日	版本	A区
年份	2012年	类型	剧情/惊悚
容量	50GB×1		

现代医学的建立，是以对人体各个系统和器官认知的完善为基础的，为此200年前的医生不惜违背正常的伦理，以到墓地盗窃尸体的方法来获得解剖的"原材料"。200年后，医学界依然面临同样的难题：在我们认知了自己的身体之后，却依然对诸多的疑难杂症无从下手，诸多新药和新器械治疗手段需要在活人身上的实践才能有所突破，而志愿者和走投无路的临床病人已经无法满足这一需求，于是就有了这部两集迷你剧中的黑幕：医生人为地将手术室中的危重病人变成植物人，然后以"封闭治疗"作为借口送往隐秘的试验基地，让这些生命特征完整但却丧失意识的活人成为一件件实验的原材料。

作为一部医疗伦理剧，《昏迷》所探讨的依然是两难的话题——阴谋的执行者们宣称自己是为了全人类的健康与福祉，揭黑者们持同样的观点进行交锋。虽然主题老套，但本剧的氛围绝对会给人身历其境之感——它绝不会让你觉得是在看《逃出克隆岛》的克隆人培养车间和《黑客帝国》的人体电池田。医院变成血腥屠宰场和活体实验基地，各种"医学突破"背后惨绝人寰的代价……这里就不推荐对医院有恐惧症的观众们了！



美国派4：美式重逢

American Reunion

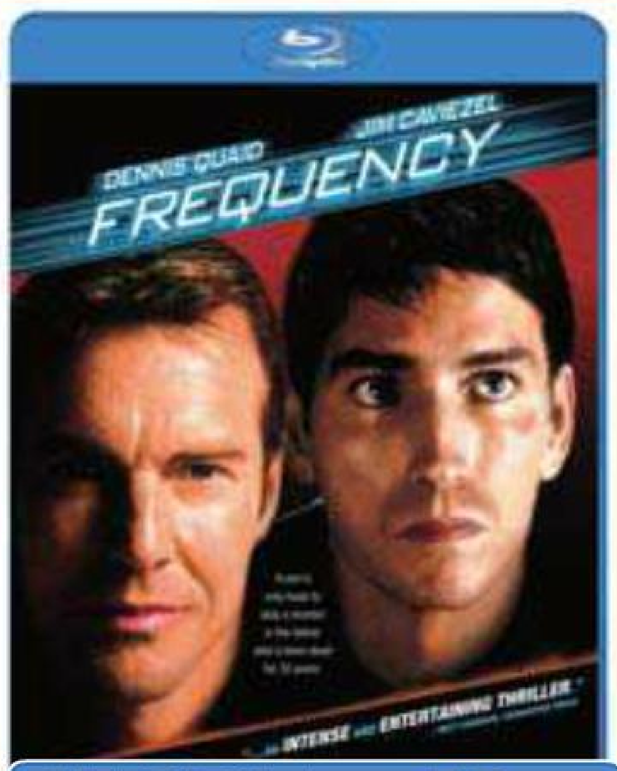
IMDB评分 | 7

BD发行日期	2012年7月3日	版本	A区
年份	2012年	类型	剧情/喜剧
容量	50GB×1		

在碟片市场上，轻贱美式喜剧经典《美国派》已经出到了第8集！其实4、5、6序列号只是一些制作粗糙的番外篇，这部以"叙旧"为主题的第四集，才是正统续集。从副标题的关键字Reunion就能看出，这是献给追了十年的铁杆派迷观赏的一部讲述"回忆"的电影。十年过去了，一切都已经是物非人也非，Jim和Michelle已经有了孩子，OZ当上了体育解说界的大明星，Finch环游了一趟世界，Steve在任职的公司里面过着打不还手、骂不还口的屌丝生活。然而，这些成年人昔日在男生寝室和校园内所共同的回忆依然鲜活，而导演的使命，就是唤回观众们对"美国派"系列的全部记忆，生活都不怎么如意的几个大男孩在重聚之后，都都想能够让时光倒流，找回校园生活时的放肆与疯狂，然而生活的责任已经让他们无法回到过去。

蓝光最新出碟推荐（2012年6月至2012年9月，按发售时间排列）

生死频率
Frequency



IMDB评分 7.3

BD发行日期	2012年7月3日	版本	A区
年份 2000年	类型 惊悚/科幻	容量	50GB×1

在涉及时空穿梭概念的科幻片，处于两个不同历史时空中的人物通过特定的工具进行沟通与互动这一创意，在《触不到恋人》(邮箱)、《时间奇妙物语》(日记本)等作品中均出现过，这个头，正是由《生死频率》开的。与传统的“穿越”模式不同的是，处于两个时空中的人在大结局到来之前都无法到达对方的世界，正是因为这种局限性，通过特定的可以跨越时空传播的信息媒介，双方都在为了同一个目的向对方实施间接的影响。有隔绝才有戏，这种时空交错的模式才能够产生更多的戏剧冲突。

本片的主角通过一台老式电台，居然同在十几年前就因公殉职于火灾现场的消防员兼“火腿族”的父亲联系上了。在新意过后，等待我们的依然是传统的“蝴蝶效应”，原本的拯救向着更为复杂的情况迅速转变。之所以《生死频率》没有沦为一部在低级无聊的科幻片，是因为它将“家庭至上”这一符合全人类价值观的主题，融入了这个与时间赛跑的故事之中，既有文艺片的舒缓，同时又有商业片的紧张，导演对节奏的超凡掌控力，让这个“隔世救未来”的故事拥有了强大的感染力。

抓住外国佬
Get the Gringo

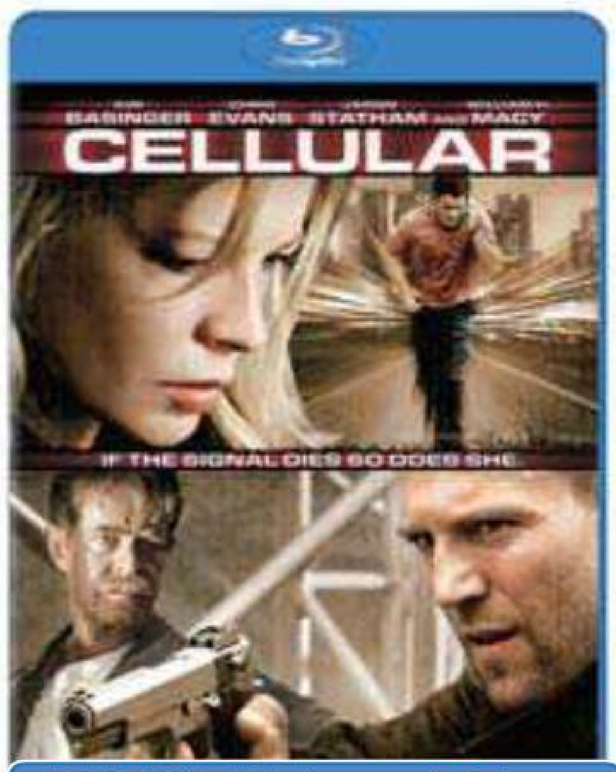
IMDB评分 7.1

BD发行日期	2012年8月17日	版本	A区
年份 2012年	类型 动作/惊悚	容量	50GB×1

只要不是史爷、州长大人这样靠“卖肉”出生的动作片明星，大凡是有几份姿色的英雄片演员，到年纪大了之后都要从拼肾上腺激素回归拼脑细胞的风格。显然，已经快60岁的梅尔·吉普赛从导演椅回归镜头中心位置之后，也不想重复“勇敢的心”的英雄气和“耶稣受难记”的的宗教情怀。虽然片中的“华莱士”老的贼快，但在影像风格上完全体现了其“老顽童”的黄昏人生追求，一部节奏劲爆、场面给力的低成本Cult片，已经完全颠覆了观众对其演艺和导演生涯作品风格的认知。

片中的他饰演一个非常鸡贼而又有魅力的老痞子，毫不费劲地周旋在几股恶势力之间。带着《启示录》的全部制作班底，梅尔拍出了这部如何在暴力横行、脏乱差、穷矮搓和黑心肠遍地的墨西哥监狱之中自由穿梭，其混乱无序指数比《越狱》第三季中“史高飞”身处的大牢还要诡异百倍，如此之强的监狱，自然什么都可能发生，附加在这个堪称奇幻环境下的剧本自然“碉堡”。从画面中由于低档数字摄影机的拖影和粗糙的特效画面来看，本片的成本不高，钱都花在了刀刃上，梅尔也给那些“专业”导演和制片们好好上了一堂关于节约和品控的大课。

一线声机
Cellular

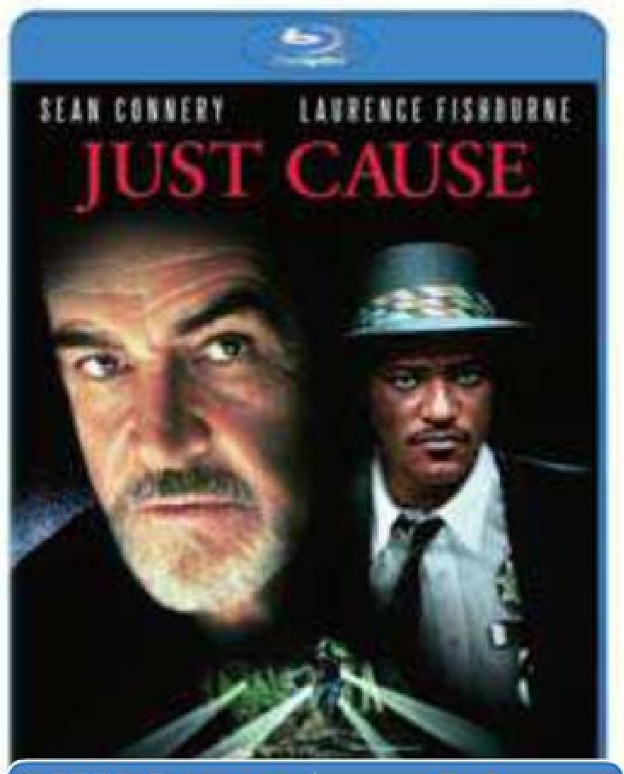


IMDB评分 6.5

BD发行日期	2012年8月17日	版本	A区
年份 2004年	类型 动作/惊悚	容量	50GB×1

被绑票女子靠“人质房”中一台坏掉的电话，拨到了一个路人甲，通过“有情一线牵”的方式脱离匪徒的控制。拯救者手中那部手机，就成为了这个过程中唯一的联络工具与同穷凶极恶的绑匪战斗的武器。作为港片《保持通话》的原型，本片在动作场面明显不足的情况下依然保持了扣人心弦的节奏，从中我们不仅能够看到“美国队长”克里斯·埃文斯当年青涩而自然流畅的表演，而且还能看到第一代智能手机的经典之作Nokia 6600。与去年的《活埋》类似的是，特定型号手机也成为了影片中真正意义上的主角，本片男主角同犯罪分子之间的斗智斗勇，也完全凭借了“小胖”当年领先时代的功能：彩屏显示、电话录音、视频拍摄、自动记录50个最近来电、超强持续通话时间……这些在今天看来土到渣的特色，却构建出了智能手机发展史上的一个里程碑。回过头来看这部04年的电影，不仅物是人非，而且科技也飞出了十万八千里，曾经是如日中天的“糯鸡鸭”在中国市场沦为了连小偷都不愿意去碰的水准。被各种坑爹、被各种背后黑刀子，连本部大楼都要卖了抵债的Nokia，不知道现在还有没有闲情逸致，为Lumia920也赞助一部“主题广告电影”？

正当防卫
Just Cause

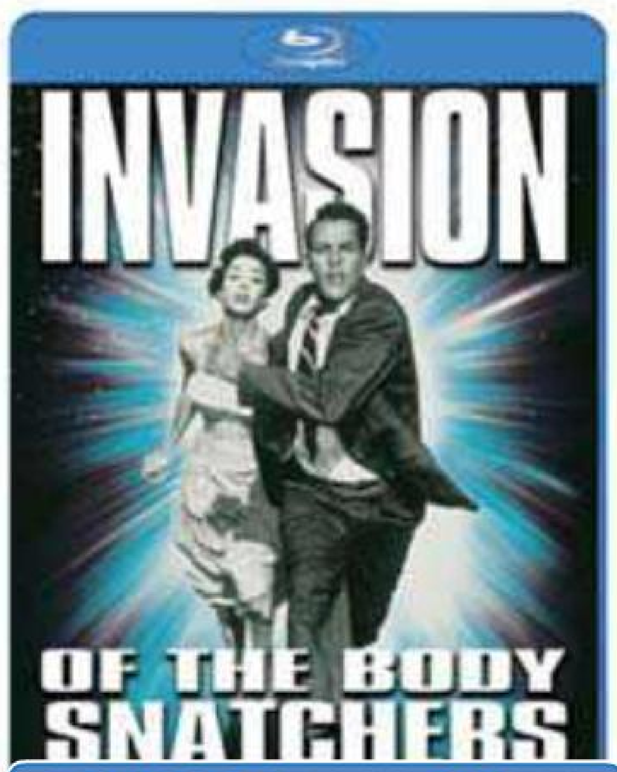


IMDB评分 6.2

BD发行日期	2012年8月17日	版本	A区
年份 1995年	类型 惊悚/犯罪	容量	50GB×1

一名黑人大学生由于不公正的审判和白人警察的蓄意伤害，而在拘留所中遭受了不可逆的身体伤害。为了报复不公正的待遇，他在接下来的八年时间中对负责此案的女检察官和她的丈夫——一位德高望重的哈佛法律教授兼大律师展开报复。既不是惊悚片，故事内容也很简单，但影片的结构却设计得环环相扣，引人入胜。这部1995年的老片中的超级大卡司阵容相当值得资深影迷回味，其中我们可以看到劳伦斯·费舍伯恩演绎的变态杀人狂、老而弥坚的肖恩·康纳利，还有“黑寡妇”斯嘉丽14岁幼齿年代的青涩演出。

天外魔花
Invasion of the Body Snatchers 1956



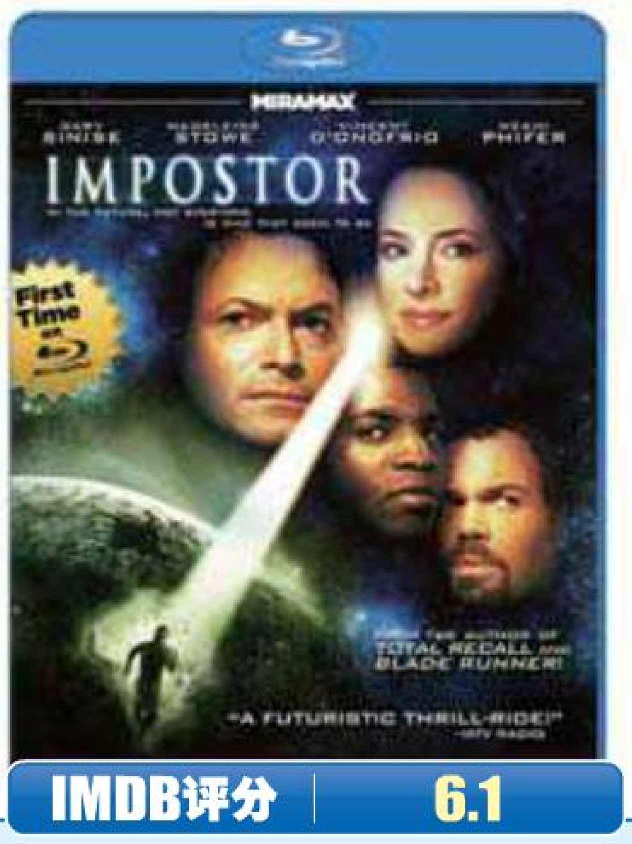
IMDB评分 7.9

BD发行日期	2012年8月17日	版本	A区
年份 1956年	类型 惊悚/科幻	容量	50GB×1

外星人给人种下“种子”，在沉睡时占据我们的身体，然后将我们变成没有自我意识，只知道执行其邪恶指令的“豆荚人”……被美国电影学会(AFI)评选出来的这部排列在十大科幻片第九位的老电影，以B级片的制作质量和根本看不出什么“科幻”元素的内容，为我们营造出了一种人人自危的末世环境，除了“外星人入体”这一经典设定的开创性以外，本片的历史意义就在于它浓厚的政治隐喻色彩。本片诞生于麦卡锡主义的白色恐怖时期，美国政府对敌对阵营意识形态渗透的恐惧，造成了麦卡锡委员会在全国范围内大肆迫害不同政见者的暴行，也引发了美国大众人人自危的心态。本片正是将这种社会心理与对太空探索的全民狂热结合到了一起，创造出了这部既怪诞又具有强烈现实意义的科幻经典。本片先后被翻拍三次，在特定历史时期，影片基本故事框架不变，但所表达的主题却不同。比如1978年版是利用越战和水门事件所引发的社会族群撕裂，将观众置身于一个谁也不能信任谁的世界之中。之后的两个版本——1993版和2007版中，来自苏联的军事及意识形态威胁已不复存在，美国成为了唯一的超级大国，因此新版更突出了家庭主题。

蓝光最新出碟推荐（2012年6月至2012年9月，按发售时间排列）

冒名顶替
Impostor



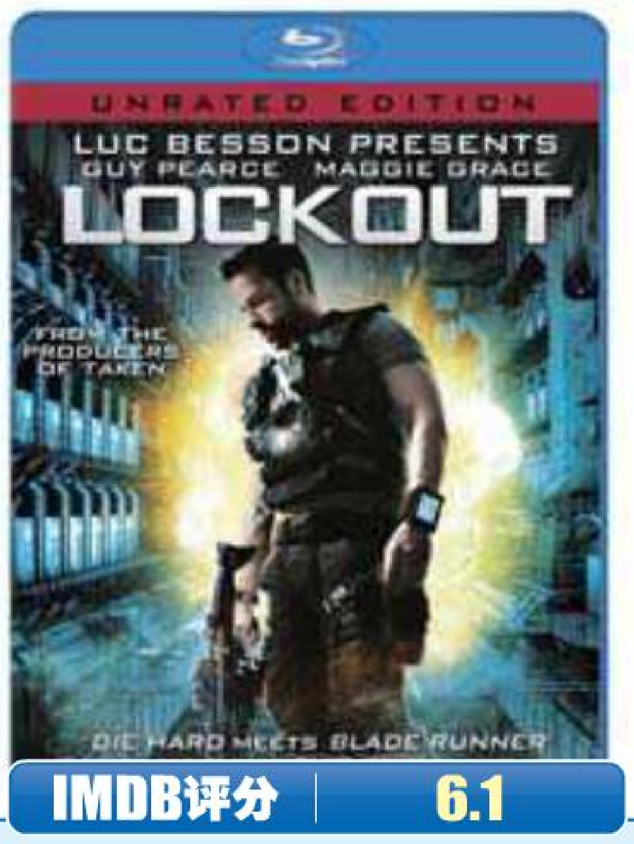
IMDB评分 | 6.1

BD发行日期 | 2012年8月17日 | 版本 | A区

年份 | 2001年 | 类型 | 惊悚/科幻 | 容量 | 50GB×1

外星人大举入侵、克隆人间谍横行、在希区柯克“错误的人”故事模式下拼命寻找能够洗脱自己罪名的“无辜”主角……《冒名顶替》从这些概念上看，都是非常传统的科幻电影，但这些概念只是一个背景，甚至连故事的反派——外星人从头至尾都没有露过一次脸，但这些元素却最终被打造出了一个令人惊愕不已的故事。从观影的角度来看，本片的节奏较拖拉，演员表现也没有多少亮点可言，它的成功很大程度上是因为原著的优秀。改编自科幻大师菲利普·迪克的同名小说，本片的主题依然是这位作家长期以来探讨的问题——我们的记忆（灵魂）是否就是我们存在的意义？在迪克所创造的一系列同类型故事中，他将自己所创设的角色放进虚构的世界，一个被他质疑其构想和制度的世界。“我甚至质疑这个宇宙，我想知道它是否是真实的，我想知道我们是否都是真实的！”他的作品，也被多次改编成电影，但大都口碑不佳，《冒名顶替》应该是为数不多能够反映原著神髓的“迪克流”作品。

太空一号
Lockout



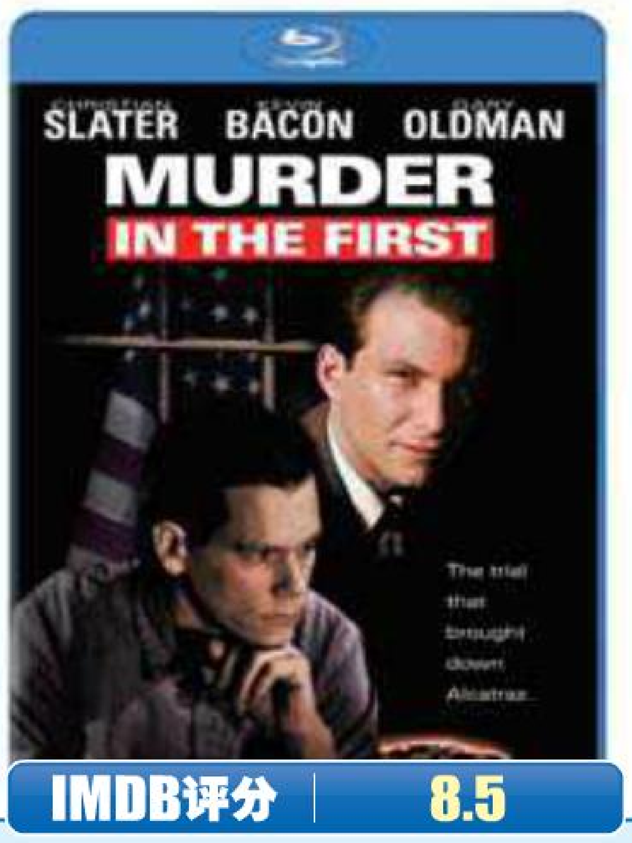
IMDB评分 | 6.1

BD发行日期 | 2012年8月17日 | 版本 | A区

年份 | 2012年 | 类型 | 惊悚/科幻 | 容量 | 50GB×1

从《非常人贩》、《巴黎谍影》、《飓风营救》到《太空一号》，吕克·贝松以制片人的身分推出了一系列成本在两千万美刀以下，但视觉效果绝对对得起资深动作片观众的“四两拨千斤”之作。不过与前几部小格局个人英雄主义电影相比，这部以未来都市和太空监狱为背景，且格局直逼《黑衣人》的科幻电影，“缺钱”的问题就很明显了，所以我们看到影片在保持凌厉流畅的动作场面的同时，在一些比较烧钱的太空特效场面就相对简陋了。就拿那个颇有创意的太空监狱来说，本来可以将其布置成一个大迷宫，在里面上演各种躲藏、各种追逐，但就是这样一个并不需要多少“高科技”的场景，片方显然也没有搭好。我们看到的，更像是一个《勇闯夺命岛》故事的太空版：同样是与世隔绝的监狱设施被一群暴乱分子劫持，同样是神勇无敌的主角潜入其中营救人质。而影片的后半段，完全就是《纽约大逃亡》的嫁接。如果你是B级片的爱好者，那么本片还是可以一看。

一级谋杀
Murder in the First



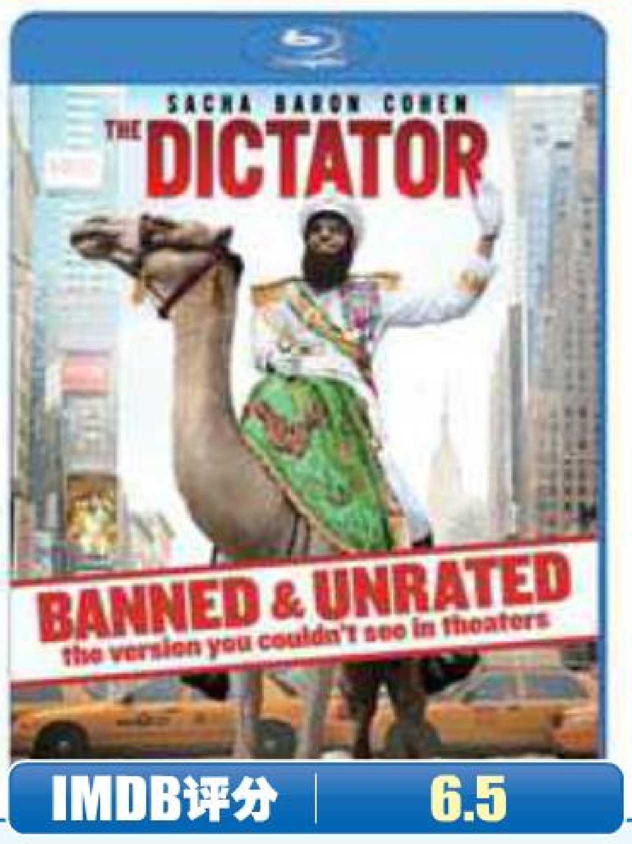
IMDB评分 | 8.5

BD发行日期 | 2012年8月17日 | 版本 | A区

年份 | 2012年 | 类型 | 惊悚/科幻 | 容量 | 50GB×1

旧金山外海不远处的恶魔岛监狱，曾经关押着全美最危险、最残暴的重犯，严密的安全措施以及拥有无限权力的典狱长的高压统治，使得从这里成功逃脱简直比登天还要难。这座监狱也被《勇闯夺命岛》、美剧《恶魔岛》寄托了传奇性的想象。而《一级谋杀》则是以发生在上世纪40年代的一个真实案例，告诉了我们这座阴森恐怖的监狱以及美国司法制度曾经的黑暗面。主角亨利为了抚养妹妹偷窃了五美元，以抢劫罪名投入了大牢，越狱失败之后被典狱长关押在地下的黑牢中单独关押了整整三年时光，期间只是出来放了30分钟的风！由凯文·贝肯扮演的这个相当虐心的角色，在进行了“你不给我一个说法，我就给你一个说法”的行动之后，自然会面临严重的谋杀罪名指控，然而却没有人关注到将一个抢五块钱的少年变成杀人犯的惩戒体质。他与同情自己的辩护律师詹姆斯一道，为“是当一辈子的懦夫，还是当一次英雄，哪怕只有几分钟”作出了完美的注解。

独裁者
The Dictator



IMDB评分 | 6.5

BD发行日期 | 2012年8月21日 | 版本 | A区

年份 | 2012年 | 类型 | 剧情/喜剧 | 容量 | 50GB×1

集“邪恶轴心”国家领袖容姿和理论于一体的架空国家Wadiya独裁者阿拉丁，在这部电影中同一群至贱至傻的演员们（包括客串的爱德华·诺顿）献出了足以笑破肚子的疯狂演出，除了对“独裁”这一“普世价值”信奉者们难以容忍的世界毒瘤进行疯狂吐槽以外，本片其实也是一部对“民主”实质的剖析和反讽的电影。地球上任何一个政权都会自称自己奉行民主，而从一个人说了算的高压统治，到全民街头散步、议会每天掐架的民粹，再到美国人自我标榜的“民主灯塔”，阿拉丁都一针见血地指出“为什么你们如此反对独裁，民主无时无刻不是虚假的，试想美国也是一个独裁国家……”。让每一个公民都参与政治，只能换来一个集体无意识的狂暴时代。独裁固然可恶，然而按照“人权被践踏”、“少数人拥有大多数人创造的财富”等约定俗成的标准来衡量，美国自己恐怕也逃不过这顶帽子。唯一的不同，就是政府对民主运作的干预方式，靠机枪输出的恐怖和靠媒体进行的意识形态渗透之间，其最终目的也许并没有本质性的区别。

超级战舰
Battleship

IMDB评分 | 6.0

BD发行日期 | 2012年8月21日 | 版本 | A区

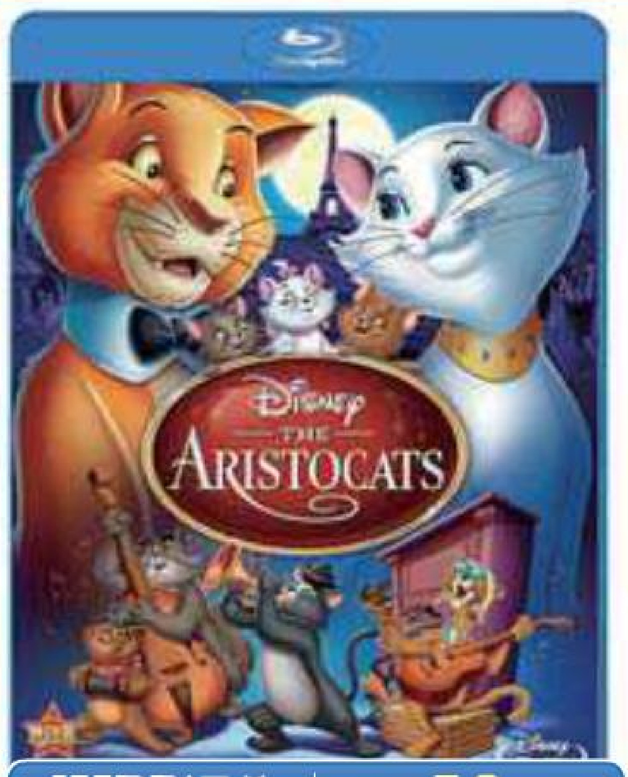
年份 | 2012年 | 类型 | 科幻/惊悚 | 容量 | 50GB×1

近年来“外星人”这种高贵生物不但在物质上被日新月异的人类所超越，而且脑子也越来越不好使了，继《洛杉矶之战》、《孤岛危机2》之后，《超级战舰》中从头到尾也没有露过脸的“外星人”，也不幸沦为了疗效显著的脑残片的受害者。无论从科技水平还是生理构造上看，都看不出他们比土鳖的地球人有何高明之处。在之前的两部作品中，它们的共同特征是可以被5.56mm步枪弹轻易推倒。《孤岛危机2》中除了有以现役美军装备为原型的未来武器，还有高斯、微波系列的异形专用烧烤用具，以及按照“师夷长技以制夷”思想设计出的纳米作战服。到了《超级战舰》，宙斯盾战舰的乱入，预示着那些看起来牛皮哄哄的外星同胞们的命运更加悲惨……

是的，《超级战舰》塑造出了史上最二的一批外星人：它们能够光速旅行，开虫洞、玩穿越犹如家常便饭，可武器的发射原理却跟咱们的原始人老祖宗丢石块差不多——完全靠惯性和抛物线，连个制导系统都没有，更是笨到不会算提前量。它们的“蜥蜴人”战士穿着无利不破的盔甲，可却只装备着一把瑞士军刀式的多用途工具充当武器。它们一来到地球就不分青红皂白地狂丢大杀器，可到了同美帝解放军作战的时候，却开着识别系统识别来识别去，生怕误杀了任何一个没有武装的敌人，显示出了即好战又热爱和平的无厘头作风……

蓝光最新出碟推荐（2012年6月至2012年9月，按发售时间排列）

猫儿历险记
The Aristocats



BD发行日期	2012年8月21日	版本	A区
年份	1970年	类型	动画
容量	50GB×1	IMDB评分	7.0

这部经典卡通的主角是一群富贵猫，它们的主人是一位没有子女，将所有的爱都献给家中这群猫咪的巴黎女歌唱演员。这群住着豪华大宅，睡在天鹅绒地毯上的可爱动物，还有一只对它们实施全方位娇生惯养的猫妈妈。不过宠爱可不是溺爱，猫妈妈的教育方向就是将这群小可爱培养成为真正的淑女，无论是教养、走路姿势、艺术修养还是乐器演奏都一个不少。女主人将遗产继承权给与了这群富贵猫，而不是自己的管家，这不仅仅让猫儿们直接升级为了富二代，而且也给它们带来了一场灭顶之灾。本片如果在公映时的 1970 年引入国内，一定会因为“腐朽没落的资产阶级思想”和“骄奢淫逸的资产阶级生活方式”而被大肆批判。今天去回顾这部蓝光复刻作品，它更像是一部专供“先富起来的人”在物质享受之余，好好反思什么才是“贵族式生活方式”的教育片。片中的富贵猫在变成“流浪猫”之后，并没有因为地位的落差而怨天尤人，也没有对处于社会底层的流浪动物横眉冷对，它们一路上都以一颗包容之心和“人人为我，我为人人”的精神对待所遇到的每一个人，即便在逆境之下也保持着温柔与矜持，真诚地感谢他人快乐地奔向前方，从而获得了来自劳苦大众的帮助，完成了生活的逆转。

伯尼
Bernie

BD发行日期	2012年8月21日	版本	A区
年份	2012年	类型	剧情/喜剧
容量	50GB×1	IMDB评分	6.7

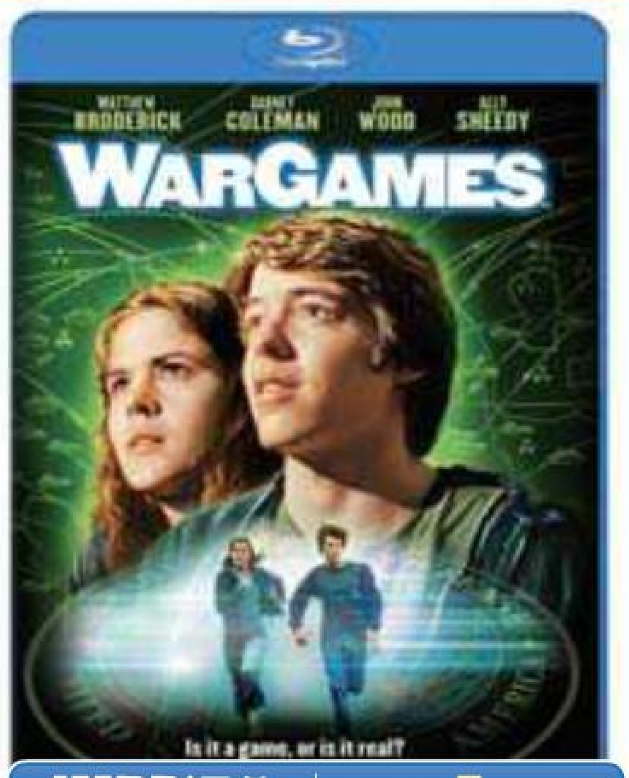
一个拥有巨额财产的老妇人被人骗到了手里财产的继承权，然后被连开数枪，让遗嘱成为了财产以合法方式转移到不法分子手中的协议书，这个故事其实并不是一个精心设计的谋杀案。因为“谋杀犯”是德州小镇上一个受人喜爱的老好人，他在得到这笔钱之后全部用到了公益事业上面。这是一部荒诞而奇妙的电影，不仅仅是伪纪录片的调调，更是对一个事件从法律（制度）和道德方面进行的两场完全不同的审判，整个叙事的视角游离于事件中心之外，却通过来自路人甲们所堆砌的大量证据构建起了整个事件的脉络，在幕后的所谓“真实性”被束之高阁之后，众生相得到了完美的展现，并且从更深的层次探讨了善与恶的相对性。一面是陪审团一致的有罪裁定，另一面却是法庭外一边倒的支持和爱戴，这种反差让一件凶杀案拥有了极大的讨论空间——犯罪就是犯罪，“犯罪分子”本性究竟坏不坏的问题，自然不是定罪和量刑的参考，但影片所展现的围绕由杰克·布莱克演绎的名叫伯尼的灰色人物的人生轨迹，还是让旁观者感慨。

大西洋帝国 第二季
Boardwalk Empire: The Complete Second Season

BD发行日期	2012年8月21日	版本	A区
年份	2011年	类型	剧情/犯罪
容量	50GB×6	IMDB评分	8.7

HBO 史诗迷你剧由于用力过猛，到第二季常会出现疲软——但这一现象并没有在每集制作成本在千万美元的《大西洋帝国》的第二季上出现、除了剧情推进的速度稍慢以外，故事和人物的深度都比首季更进一步——几乎所有的角色都在时代大潮的冲击下偏离了自己预期的轨道，戏剧冲突因而尤为强烈。连环的阴谋、令人畅快淋漓的血腥复仇，对禁酒令时期社会、政治、经济生活的全方位再现……剧集的重心从黑帮龙虎斗转移到了颇有希腊古典悲剧色彩的人物命运上。在进行充分铺垫之后，最后两集的风云突变，让观众对即将播出的第三季充满了期待。

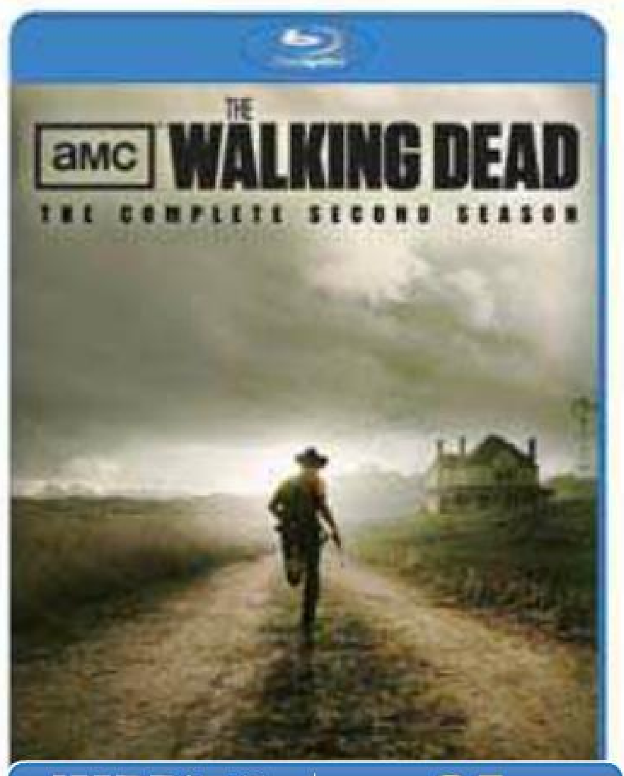
战争游戏
WarGames



BD发行日期	2012年8月21日	版本	A区
年份	1983年	类型	科幻/惊悚
容量	50GB×1	IMDB评分	7

《战争游戏》公映的 1983 年，正是美苏关系由于南韩客机击坠等一系列事件而陷入再度紧张，核战争随时可能爆发的惊爆时刻。尽管此时的个人电脑即便在美国中产阶级家庭也没有普及，绝大多数人还不知道互联网、AI 为何物的时候，约翰·班德汉姆就带来了这部“人工智能”题材的始祖电影。影片真正意义上的主角，是北美防空司令部中掌管战略核武器的超级电脑 WORP，另一个主角是一个无意中入侵到核弹发射系统中的小屁孩。尽管当时的普通社会大众还没有什么电脑基础，但导演并没有因为无视受众智商，在影片中捣腾出国产反智“黑客片”中那种戴着墨镜，对着 CMOS 界面胡敲一通键盘的风格。不仅解释了二进制、后门等等概念，而且还通过电脑对逻辑问题的二分法判断，对“核战争没有赢家”这一战争贩子们人人都知晓，却人人都拒绝承认的战争法则进行了绝妙的讽刺。

行尸走肉 第二季
The Walking Dead: The Complete Second Season



BD发行日期	2012年8月21日	版本	A区
年份	2011年	类型	剧情/惊悚
容量	50GB×1	IMDB评分	8.7

TWD 的绝大部分时间，都是将一群幸存者放在农场这个封闭环境中进行各种磨叽，然而剧情在最后几集的爆发，会让观众觉得这种等待，甚至是忍耐所换来的厚积薄发是值得的。无论你怎样努力地在丧尸横行的世界中，努力保持着一颗谦卑仁爱之心，暴力都是必要且主要的问题解决方案，而人性的变异，正是在不断的杀戮（尤其是针对同类的杀戮）中悄然进行的。剧集中的肖恩从团队的守护者到独裁者的转变，正是从第二季中枪杀两名人类武装者开始的（尽管我们可以将这两个枪下鬼定义为传统意义上的坏人）。在第二季播放的过程中，TWD 的游戏版也引发了“行尸众”的强烈关注。虽然在表现方式和剧本完全不同，但游戏版也用特有的手法，对“肖恩黑化“的过程进行了另一种诠释：在第一章中，游戏版主角 Lee 的暴力输出对象是丧尸，而在第二章以食人农场三人众为主要敌人的冒险中，Lee 必须对“人类同胞”痛下杀手，才有能拯救同伴的生命，尽管你可以选择刀下留人，将这三个疯子交给冲入农场的僵尸进行“审判”，但针对人类的暴力以及团队领袖身份的诱惑，必然会给 Lee 的带来严重的影响。或许，Lee 的“被黑化”是一个必然的过程与结果，TWD 真正关注的是在这个过程中，玩家是如何能够与 Lee 以一体同心的方式，去思考、去选择，去纠结，这就是 TWD 所追求的演出效果。玩家唯一需要考量的自身行为影响，就是 Lee 的保护对象，同时也是自己的道德指引人——小萝莉 Clementine。孩子是人类的希望与未来，他们代表着传承，剧集第二季中肖恩的雀斑小正太儿子在即便在逃亡过程中也要被强制温习功课，他所代表的正是一种人类文明和理性的传承。而孩子们幼小的心灵，在活人将死、死人复活的变异世界中无疑会受到更为严重的戕害，他们的蜕变也更为残酷。一个谎言，一次当着孩子面的血腥杀戮，都会给 Clementine 的内心带来不可逆转的负面影响。从这个意义上来说，游戏只需要在最后一章（第五章）中，将你对 Clementine 施加的隐性影响显性化，就已经实现了最重要的“自由度”。

蓝光最新出碟推荐（2012年6月至2012年9月，按发售时间排列）

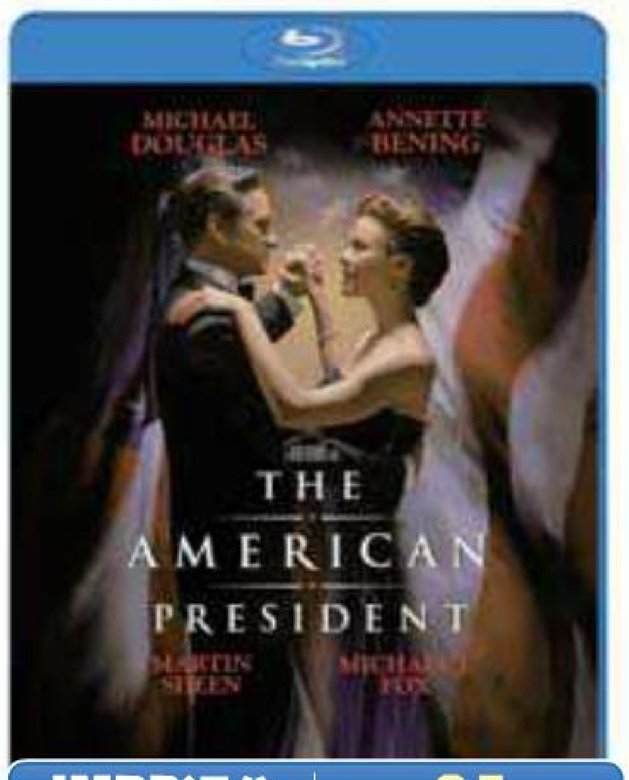
危机边缘 第四季
Fringe: The Complete Fourth Season

IMDB评分 | 6.4

BD发行日期	2012年9月4日	版本	A区
年份	2011年	类型	剧情/科幻
容量	50GB×1		

Drama类型的美剧，常常因为故事编不下去而陷入狗血化和烂尾化，而每集之间之间相互独立的系列剧，也会陷入模式化和重复化的桎梏。《危机边缘》的创新就在于在每集故事解决一个Case的同时，引入了以平行世界为核心的主线故事，辅以爱情和阴谋论作为点缀。然而到了第三季之后，案件已经没有什么创意性，主线的发展也不明确，收视率也节节下跌。在“被砍”和“继续”的纠结之下，观众们终于引来了第四季。幸运的是，编剧在传统的穿越主题之上引入了全新的概念——一个Peter不曾存在过的时间线，一个全新的世界。就算是小O还是那个小O，但看似熟悉的世界已经不再是以前的那个世界了。于是男女主人公要以一种全新的方式去再次相爱，边缘危机小组也将以一种全新的方式，来应对时空渗透后的乱局。

白宫情缘
American President



IMDB评分 | 6.7

BD发行日期	2012年9月25日	版本	A区
年份	1995年	类型	剧情/爱情
容量	50GB×1		

大选年的政治题材影视作品自然会受到观众的欢迎，此时推出蓝光的1995年老片《白宫情缘》也算是一部应景之作。与冷战时期和今天涉及到总统题材必然伴随着各种阴谋论不同的是，此时的红色帝国已经分崩离析，美利坚成为了世界上唯一的超级大国和所有“自由世界”的领袖，因此片中洋溢的主旋律特质，也符合这一时期的时代特征。影片的两条线索——总统参加竞选、总统开始一场新的个人感情，通过政治生活和感情生活里的相互焦炙，从侧面清晰地反映出美国政治体系结构和选举活动的运行过程。气场十足的道格拉斯，一个到头来想当平民的总统，一个看不到政客之间尔虞我诈、明枪暗箭，更看不到政党和利益集团赤裸裸的利益交换，只有白宫背景下浪漫和温馨的爱情故事。瞧，这样的主旋律，看着就是那样的养眼。其实和咱们的相比，一个是造神，一个是造人，哪一个更容易适合人去观看，每一个人心中都有确切的答案。

林中小屋
The Cabin in the Woods

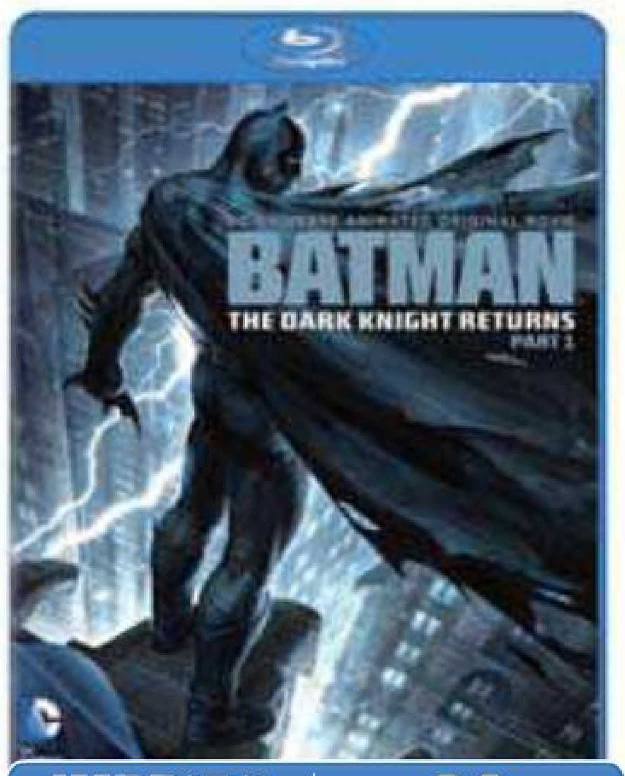
IMDB评分 | 7.5

BD发行日期	2012年9月18日	版本	A区
年份	2012年	类型	惊悚
容量	50GB×1		

《林中小屋》非常符合狮门影业“小成本血浆胡搞片”的特色，其实这部拍摄于09年的恐怖片的主人是米高梅，因为财政危机而流转到了狮门的手中。

从让人目瞪口呆的惊悚画面和让人揪心的杀人方式来看，它都是一份献给恐怖片核心观众的礼物。然而影片最让人欣赏的地方，在于它与B片经典《无耻混蛋》一样反既定思维、反传统套路的设定，对恐怖片的模式进行了辛辣的嘲讽。在通过各种黑色段子解构虐杀模式恐怖片的同时，整个故事最终也完成了一次彻底的颠覆。

蝙蝠侠：黑骑士归来 上部
Batman: The Dark Knight Returns Part 1



IMDB评分 | 8.0

BD发行日期	2012年9月25日	版本	A区
年份	2012年	类型	动作/科幻
容量	50GB×1		

老态龙钟的布鲁斯·韦恩，筋疲力竭之际准备离开的戈登探长，再度“Rising”的小丑……“如果蝙蝠侠老了，哥谭市会怎么样”，这部动漫作品就向观众们诠释了“老而未必弥坚”的含义。吸收了诺兰蝙蝠侠三部曲的写实风格，这部“老年蝙蝠侠”将写实风用在了如何打造一个岁月沧桑，让人充满揪心感的黑暗都市英雄。当高谭成为变种人手中的玩物，所有人都已经绝望的时候，从少爷变成“老爷”的布鲁斯·韦恩再度披挂上阵，开始了一次与真人版如出一辙的黑暗冒险，我们也可以将其视为“黑骑士崛起”的后传。同时，弗兰克·米勒的漫画原作要远远早于电影，诺兰也正是从“归来”中获得了大量的灵感。“老蝙蝠”如何给堕落的高谭带来正义的希望，让这场乱局回归秩序与安宁？下部将会用一场大决战，来揭开最终的答案。

复仇者联盟
The Avengers

IMDB评分 | 8.4

BD发行日期	2012年9月25日	版本	A区
年份	2012年	类型	奇幻/科幻
容量	50GB×1		

“妇联”是一部配得上“处心积虑”这个词的影片，03年的《绿巨人》、08年的《无敌浩克》、《钢铁侠》，10年的《钢铁侠2》和去年的《雷神托尔》、《美国队长》，都是这部超级漫画英雄改编电影历史上地位最高的作品的“预告片”。回过头来看这些旧片，就会发现派拉蒙早就已经为这些电影中留下了“妇联”的彩蛋。比如神盾局的大名在《钢铁侠》中被多次提及、高富帅史塔克的父亲在《美国队长》中曾经露脸。浩克在北极的大暴走让人们知道了美国队长的存在……费尽心思营造了好大一盘棋的结果，就是使得一锅粥的各路英雄和人物关系（当然是在外行看来），让即便从来没有接触过Marvel漫画的观众也觉得条理清楚、分工明确、个性鲜明，再加上令人目不暇接的大魄力战斗场面的狂轰滥炸，和战斗间隙各个角色各种风格的吐槽卖萌——这些戏份被分割的角色看上去比那些让他们担纲主角的影片还要惹人喜爱，它也完美地呈现了什么才叫做完美无瑕的爆米花电影。

PSN 近期下载推荐

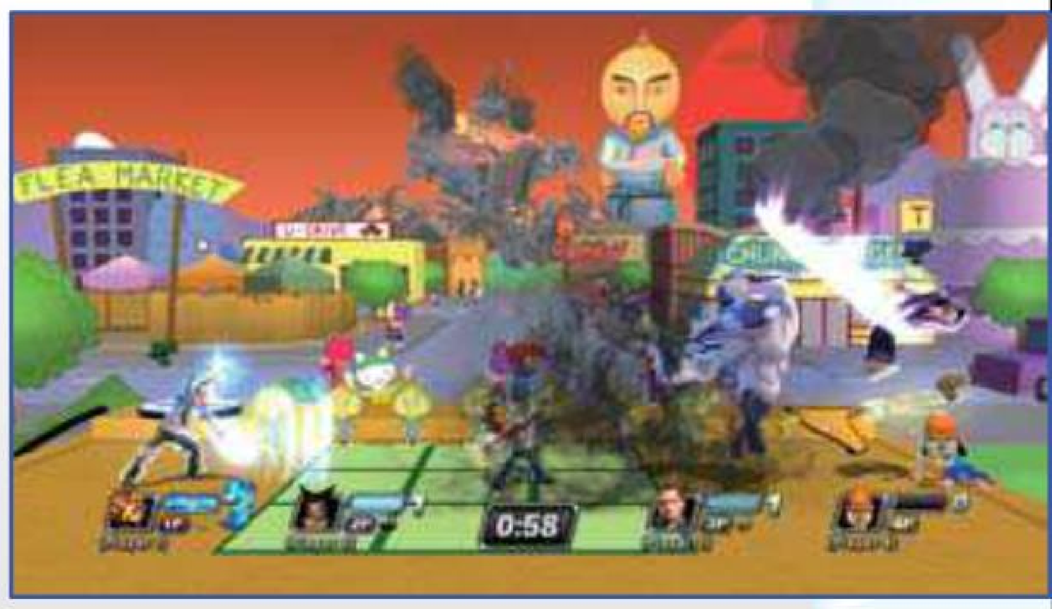
文 华尔兹
美编 心の永恒

最近 PSN 最热的消息自然是 PSN 商店的整个改版，本次改版将会对界面有一个大的调整，此次更新，势必给 PS3 玩家一种全新的感受。从截图来看，新的界面比起传统界面更加大方、直观，颇具美感。方形组成的结构算是如今潮流数码产品统一的风格，从目前消息来看，欧服将在 17 号进行统一更新，美服在 23 号，其他服务器目前还需要进一步的消息。此外目前 PSN+ 会员都有不少好东西下载，其中以欧服最为给力，尽管之前只有《死兔之怒》，但紧接着就以《生化危机 5 黄金版》和《子弹风暴》的完整免费版镇压全场。本次下载推荐为大家带来几款值得一玩的下载游戏。其中《死兔之怒》恶搞的内容加上捧腹的剧情非常适合每个喜欢横版动作游戏的玩家。《喷射小子》经典硬派，《劫薪日》则是免费提供下载，这么多内容还等什么？马上打开 PSN 下载吧。

信息集结
特企集结
劲作集结
攻略集结

PS3 试玩 《PS 全明星大乱斗》Beta

所在服务器：美服、欧服　　售价：免费



本作是今年 SCE 力推的大乱斗游戏，游戏的卖点主要集中在将 PS 上出现的几大游戏明星汇聚一堂，一并请到游戏中作为可使用角色来一场大乱斗。游戏中将会收录包括新版但丁、德雷克、奎托斯、胖公主等这些玩家耳熟能详的角色，玩家在战斗中除了使用角色特有的必杀攻击外，还可以在场地中捡到随机生成的武器来进行攻击。必杀技会根据角色来分为多种，每个角色都一个独有的超必杀招式，比如德雷克的机枪扫射，邪恶科尔则是使用超能力的投技将敌人秒杀。此次 BETA 版将提前针对 PSN+ 会员开放，而普通会员则要等到 1 周之后方可下载。测试版中确定可以选择的角色为奎托斯，Radec 上校(杀戮地带),Sweet Tooth（烈火战车），Sly Cooper（狡狐），PaRappa 以及胖公主。而场地只有两个，都是早先公布的 Metropolis 和 Hades。本作的 PSV 版则可以和 PS3 版联动，喜欢叫上几个好友玩乱斗游戏的玩家不要错过这次免费测试的机会哦。

完整游戏 《喷射小子》

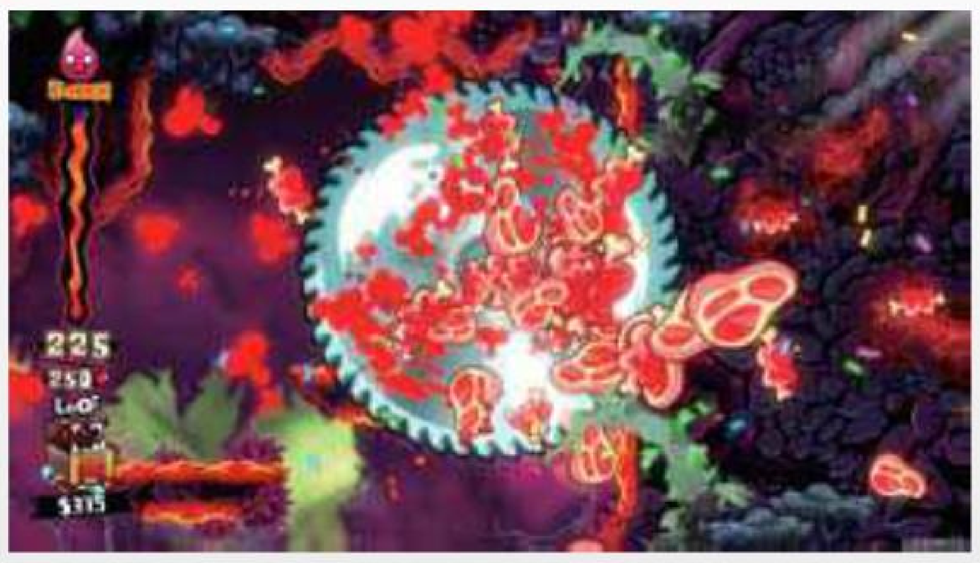
所在服务器：港服、美服　　售价：78 港币、9.99 美元

曾在 DC 上红极一时的名作，如今以 PSN 下载的形式推出，游戏以出色的创意以及较高的难度被人熟知。游戏的名字《Jet Set Radio》取自游戏中地下电台的名称，这些热爱音乐以及街头涂鸦的活跃分子，将利用手中的颜料把死气沉沉的城市变得焕然一新。玩家在游戏中除了可以利用脚下的滚轮来进行各种各样的花式特技外，还需要在指定地点，利用摇杆的配合来进行涂鸦。玩家的目的便是将城市涂满自己的街头艺术作品，不过由于政府的干涉，这些涂鸦创作者必须在涂鸦的过程中面对警察的通缉与抓捕。游戏极具街头气息，卡通

渲染的画面也让人眼前一亮。青春气息动感十足的内容和高难度的关卡让人记忆犹新，如果是没玩过原版的玩家，或者是依然意犹未尽的玩家，那就不要错过这次弥补或者重温的机会了。

完整游戏 《死兔之怒》

所在服务器：美服、欧服　　售价：14.99 美元，欧服 PS+ 会员免费



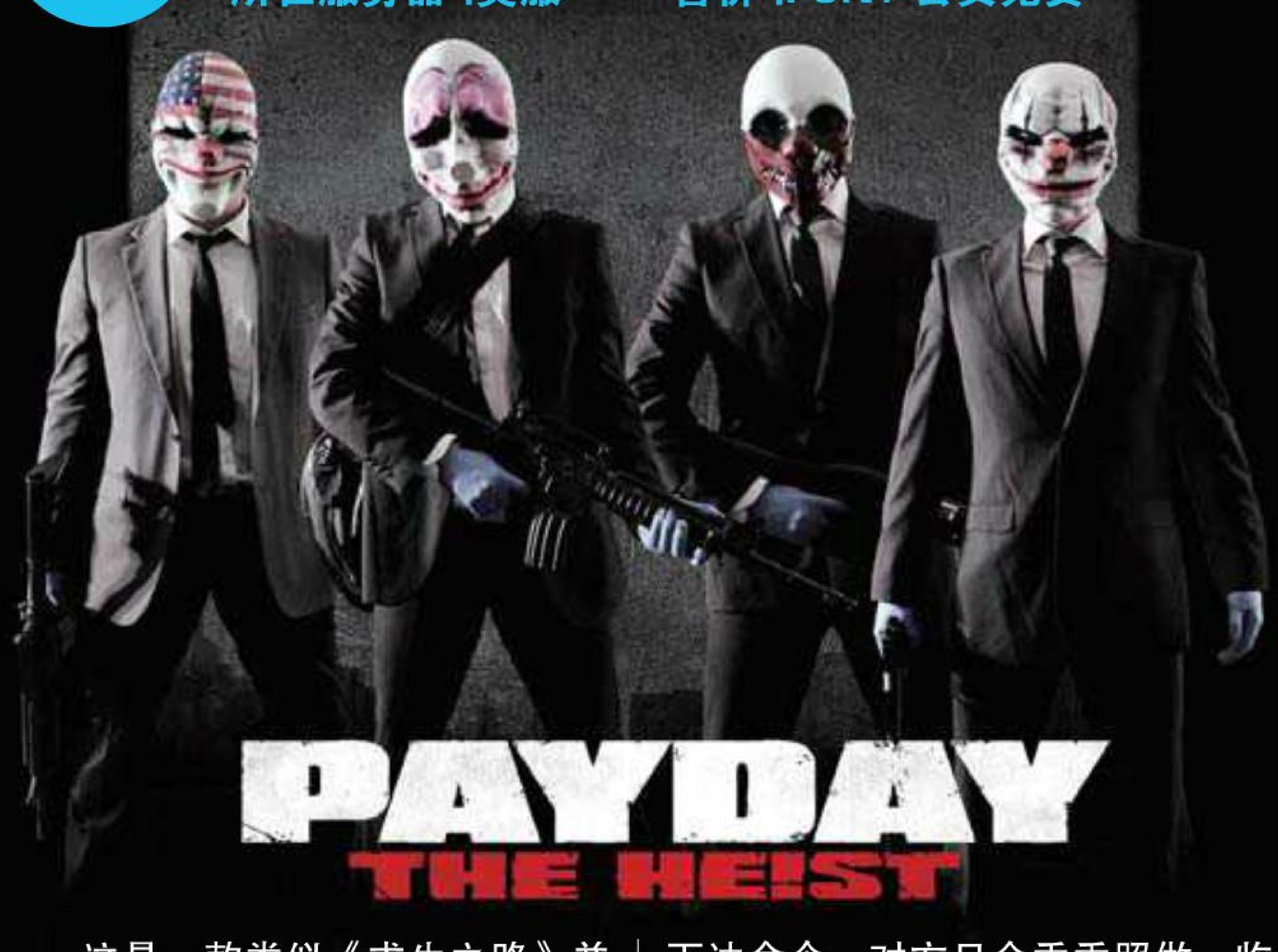
本作的剧情十分恶搞，主角兔子是地狱的王子，结果视尊严为一切的他却在洗澡时却被别人偷拍了，并且照片被上传，被很多人视为笑柄。愤怒的王子要杀掉这所有看过照片的人，好让这件事不外传出去。本作属于恶魔城类的地区探索型 2D 动作游戏，风格十分卡通，但却有时不时出现的暴力元素，比如发动血腥的终结技等，颇具噱头。游戏到后期比较爽快，各种枪的效果极具喧哗夸张的感觉，而滚轮系统在奔跑时也很有索尼克的感觉。玩家可以凭借玩家在关卡中获得的金钱来给兔子换装、

更变武器、升级装备等，兔子的各种有趣造型让人忍俊不禁。游戏一共收录了 13 种枪，9 种滚轮，和 53 种服装，推荐给所有喜欢这类恶搞动作游戏的玩家。

美服 PSN+ 免费游戏一览

经典推荐 《劫薪日》

所在服务器 :美服　　售价 :PSN+ 会员免费



这是一款类似《求生之路》并且主张 4 人合作的第一人称射击游戏。游戏中，玩家将扮演银行抢劫犯，而主角则是一个视抢劫为兴趣的犯罪狂。游戏除了主打 4 人合作外，还具有升级系统和职业系统。根据玩家所选职业的不同，所可以升级的能力也会产生较为大的变化。在合作过程中，玩家之间可以互相提示，为共同的目标制造一个标记以此来让队友集中火力。在抢劫过程中别忘了收钱，当然这也会使你成为警察的第一目标，而玩家则可以利用劫持人质来获得优势，除了用来威胁警察外，还可以对这些人质下达命令，对方只会乖乖照做，临场感十足。玩家可以选择多种抢劫方式来劫持银行，玩法丰富。不过本作虽有创意，但是无奈制作成本和经验有限，画面可以说是一塌糊涂，枪感也很一般，不过作为一款下载游戏，并且如今 PSN+ 用户可以免费下载的游戏来说，还是值得一玩的。

经典推荐 《吸血莱恩 背叛》

所在服务器 :美服　　售价 :PSN+ 会员免费

本作是著名电影《吸血莱恩》的游戏版，其相关游戏也有不少，不过到了本作中则改为一款卡通风格的 2D 卷轴式动作游戏。游戏玩起来很有关卡版老《恶魔城》的感觉。莱恩在游戏中动作非常流畅，丰富多彩且观赏性十足，颇具打击感，招式间的组合技巧令人印象深刻。除了枪和刀两种攻击方式外，玩起来感觉变化较少。到后期少了丰富的隐藏要素和能力装备等，玩法略显单调。不过其整体素质依然足够出色，推荐给所有 2D 动作游戏爱好者。

经典推荐 《变节行动》

所在服务器 :美服　　售价 :PSN+ 会员免费

本作是之前《正当防卫》开发组推出的多人合作类游戏，游戏卖点之一便是支持最多 4 人在线合作。游戏采用俯视角的镜头，让玩家利用多样的武器与载具与敌人战斗，有点像当年的老四强名作《赤色要塞》。游戏中共有 5 位主要角色，每个人物各具特色，并且所使用的载具完全不同。游戏拥有较为丰富的升级系统，比如增加额外生命，自动填装弹药等。本作中载具惯性较大，需要一定时间适应，并且难度不低，BOSS 级敌人甚至拥有可以秒杀玩家的能力，玩家想在爽快的过程中制胜除了需要足够的技巧外，还需要对升级系统有一个较好的规划。游戏虽然是俯视角游戏，但爆炸场面毫不含糊，在玩的过程中经常看到各种喧哗的爆破效果，是喜欢合作或者《赤色要塞》类游戏玩家不可错过的优秀下载类作品。

经典推荐 《双截龙 霓虹》

所在服务器 :美服　　售价 :PSN+ 会员免费

这是当年 FC 上经典中的经典《双截龙》的重制版，游戏不但将画面重新打造成 3D 效果，还混合了不少原作中的经典音乐，让玩家玩的过程中不禁泪流满面。游戏的玩法依然是传统式的横版打斗动作游戏，当然还增加了许多新的动作。不过时至今日来看，游戏的变化实在太少了，流程很短，最重要的是不支持联机合作，让本作的乐趣一定程度上打了折扣。不过这些因素并不影响玩家重温时的感动，再加上这次 PSN+ 会员可以免费下载到，还是非常推荐给大家的。

近期美服PSN+免费游戏一览
格斗之王13
双截龙 霓虹
Scott Pilgrim vs. the World
外域
吸血莱恩 背叛
变节行动
吃豆人锦标赛 冠军版
劫薪日

近期欧服PSN+免费游戏一览
死兔之怒
生化危机5 黄金版
子弹风暴

神机 Q&A
PS3常见问题解答
PS3 common issue collection

Q 本人想升级为 PSN+ 用户，只是不太清楚具体的福利有哪些，比如 PSN+ 的免费内容到底是怎么个免费法？而之前说的限时免费又是什么意思？还有就是目前 PSN+ 服务是根据不同服务器来区分的，到底去哪个服务会比较划算，哪个服的好游戏多一些呢？希望小编们能告知，谢了。（江门 ZhANZhAO）

A PSN+ 现在已经有不少完整游戏的免费政策，这种完整游戏只要玩家始终是 PSN+ 会员便可完整享受该游戏，但反过来说玩家如果取消了 PSN+ 会员的身份，那这些免费游戏就不能玩了。而限时免费只能让玩家享受一段时间的免费游戏，时间一过便不再免费。此外 PSN+ 用户还可以享受到部分游戏的提前下载和提前免费测试资格，部分游戏的疯狂打折，以及不少免费的主题等，可以说是比较划算。关于服务器优劣来说，根据每个时间段放出的内容不同，很难有一个好坏之分，比如一直很给力的欧服，突然在某周送了一款名不见经传的《死兔之怒》让人大跌眼镜，结果没想到下一周便拿出免费的《生化危机 5 黄金版》和《子弹风暴》来将其他服轰杀至渣。不过目前来看欧服与美服仍是最为划算的服务器。

Q 我的 3 公主最近遇到一件非常诡异的事情，刚买厚版机器不到 3 个月的时间，我在玩《最终幻想 13》时突然死机，之后重启再玩每等大概半个小时左右战斗音乐就会消失，之后便会死机。玩其他游戏也会遇到这种情况，到底是什么原因造成的？还有救吗！（太原 白梓鸣）

A 从战斗音乐消失这种事故来看，估计是光头出了问题，和之前俗称的“锁光头”情况类似，不过据你所说的每等一段时间才会出现的问题比较罕见。建议你可以先随便下载一个 PSN 游戏，在不使用光头的情况下长时间玩游戏，看是否会有类似问题。如果同样会死机或者背景音乐消失，那便是和机器有关，如果无任何问题便可确定是光头发生故障，建议去附近的电玩店更换一个光头，价格在 400 元以内，完成后便可正常游戏。

Q 小弟最近想选购一款 3D 电视，主要用来玩 PS3 上的游戏，不知道 PS3 上目前有哪些游戏支持 3D 输出，效果又是如何呢？需要开启单独的设置吗？有没有推荐的电视牌子或者型号？价位呢？不好意思，一下问了这么多问题，希望小编能耐心回答。（北京 黑色洛奇）

A 有一位小编最近刚买了一台 3D 电视，据他所述，如今买 3D 电视已经是进入了比较成熟的时机，是可以考虑买一台了。他买的那款是 SONY 的 42 英寸的 KLV-42HX650，当时是想买一款不带 3D 的，可是带 3D 与不带 3D 的电视实际上只差不到 500 元的价格，那当然选择有 3D 功能的咯。该电视整体效果令人满意，进入游戏中会有种与之前完全不同的感受，景深感更加直观。与电影院的一些廉价版 3D 以及后期合成的“假 3D”相比，效果要好太多了。这种 3D 电视即便玩久了也不会产生眩晕感。玩家在选择开启 3D 功能后，电视会分出两个图像，在电视遥控器上选择 3D 选项（分为上下和左右两种，一般选择左右即可）便可达到 3D 效果。这台电视的价格在 5000 元左右，由于是环保型号，国家会补贴给用户环保费，实际算下来 4500 元左右，算是比较划算。目前 PS3 上对应 3D 的游戏相当多，尤其是一线大作，比如《未知海域 3》、《杀戮地带 3》等，另外一些第 3 方大作的 3D 效果也不俗，比如《蝙蝠侠 阿克汉姆城》等，都有不错的视听体验，明年的一线大作像《末日余生》、《BEYOND》这些应该也少不了 3D 效果，此外还可以在市面上买到一些 3D 蓝光影片，效果也同样出色哦。所以现在买 3D 电视还是蛮合算的。

■如何分辨高仿与否，不用开写轮眼，用手一摸便知一、二。

Q 我想买一个 PS Move，不过价格有点贵，对于我这个学生党来说只能是囊中羞涩，不过听说 PS Move 现在有高仿版，和市面上高仿版的手柄相比，高仿版的 PS Move 有哪些劣势呢？（桂林 黄赫）

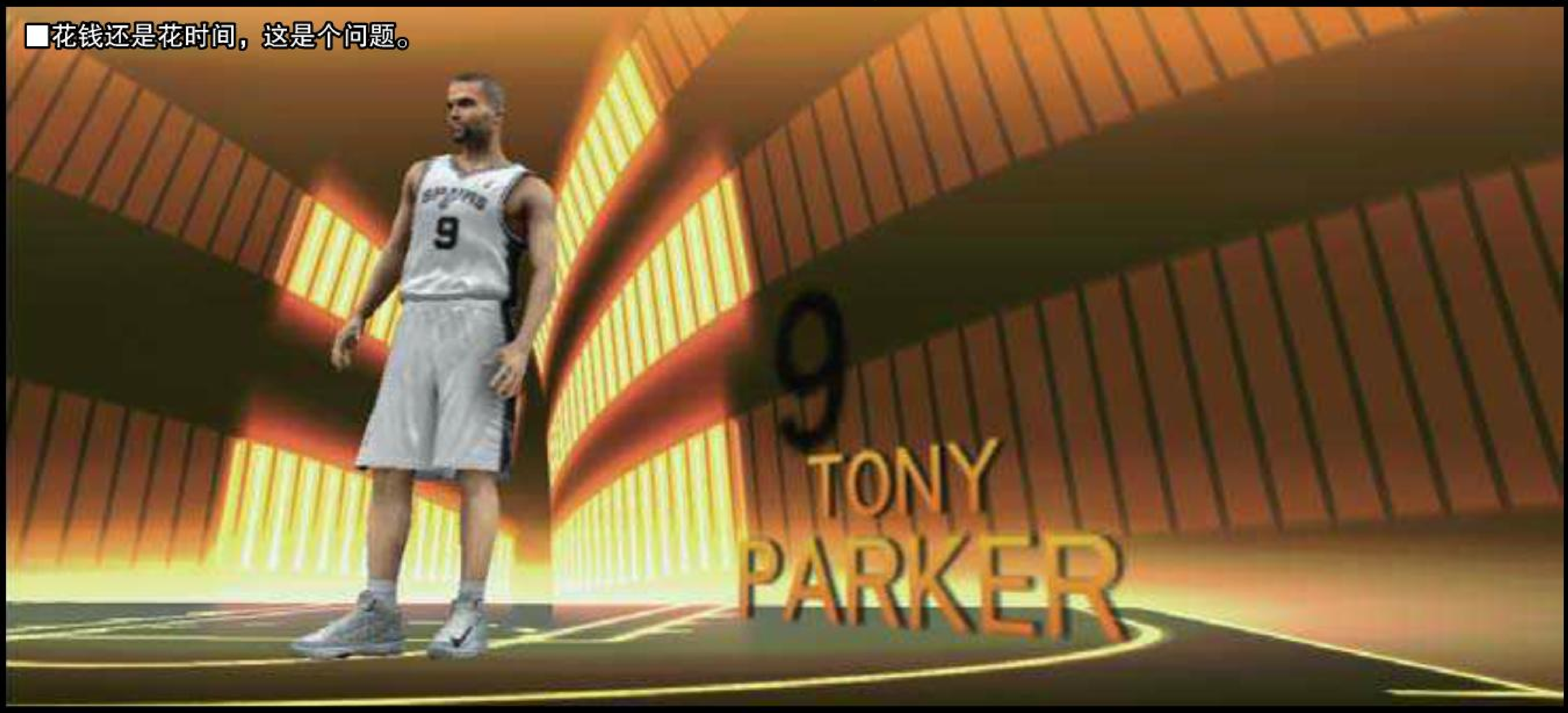
A 如今市面上的 PS Move 和原版相比并没有明显的区别，整体效果还算能接受。不过在按键手感上其实还是有一些不同的，差别主要出在质感方面上，你可以参考高仿手柄和普通手柄的区别。在识别度上，高仿版与普通版并无本质区别。购买高仿版手柄除了可以为大家省去花销外，也要小心无良奸商使的掉包计，将原版 PS Move 偷换成高仿版来欺骗玩家，玩家可以从 Move 手柄的质感材质上来区分，高仿 Move 的做工十分粗糙，即使拿肉眼也不难判断，玩家在购买时要记得留个心，省的上当受骗。

Q《马克斯佩恩3》十分好玩，R星出品就是不一般，我在打完主线后马上就投奔到网战中去了，没想到游戏的网战也同样十分有趣。不过我在网战中却遇到了麻烦，那就是这游戏升级实在太慢了，怎样才能快速到达50级解锁全部武器啊，有没有什么窍门和途径？（北京 BIG师）

A 游戏的网战升级大多是靠时间和技巧堆积而成的，打到现在看到5转的人也不在少数，至于快速升级的途径其实也是有一些的。比如玩家可以选择参加一些人较多的帮派（CREWS）或者与固定的好友组团去战斗，这样在网战里出现的团体竞争中获胜便可获得额外的经验值。此外官方会有时不时出现的N倍经验活动，玩家在当天玩不但可以搜到大量玩家，还可以获得更多的经验值，对快速升级来说非常有效。

至于窍门这里推荐几种网战中比较吃香的打法。首先推荐玩家去玩帮派战争（GANG WAR），该模式下人数最多，玩家几乎每走几步就能遇到大量敌人，很容易形成连杀状态。其次该模式有多种玩法，在过程中不会觉得枯燥。而且每场中间间隔时间很短，省去了读取时间。惟一的缺点是该模式下只能玩大型地图。武器方面推荐玩家装备RPD，这把枪虽然占格较多，但是火力很猛，弹匣容量大，在远战中也有较好的牵制力。后期增加伤害后绝对是杀人如削泥一般。近战威力虽不如双枪那么霸道，但依然足够强力。有这把枪手枪都不用拿了。装备方面只要带头盔、减少胸部损害的HEAVY BODY ARMOR和手雷就行了。技能则是最重要的，这里重点推荐卧底技能，该技能发动后对方会将玩家分辨成自己人，在GANG WAR找个合适的时间发动会形成可以连续杀人发动的状态，非常爽快。配合这些装备和技能每场50杀也绝对不是难事，注意一些拆弹、拿包这些吃力不讨好的货就交给队友去办吧，自己只管杀人就醒了，当然也要保证最后胜利才能拿到全额奖励，每次能50杀经验值当然也是飙升。

Q 我想开始练死或生5，不过我没有玩过系列前几代，也没有格斗基础，游戏里有没有角色强弱之分呢？请问使用谁会比较吃香呢？还望告知。（广西 :巅峰之魂）



■花钱还是花时间，这是个问题。

A 推荐丽凤这种较为全面的角色，基本上每个方面都不吃亏，而且招式简单对操作的要求不高，适合新手使用。另外像瞳、疾风、心这种万能型的角色也很容易上手，其他的投技型角色如蒂娜、变化型角色海莲娜、对操作有一定要求的如隼龙等人，其他建议在熟悉了系统与对战节奏后再尝试使用。

■丽凤是本作性能最为优异且易上手的角色之一，推荐给新手玩家。

Q《边境之地2》着实好玩，我想把这个游戏全成就，不过过程中遇到不少问题，比如全挑战中要出现的那个宝箱怪出现的几率要如何算？我玩的过程中一共也没遇到过几次宝箱怪，郁闷死啦。还有就是挑战中有个用散弹枪近战杀750个敌人，为什么有时候算，有时候没有计算入内？有没有好的刷怪地点？（呼和浩特 吴桂闯）

A 全挑战中，最难的就应该是这个开宝箱怪的挑战了，宝箱怪本身出现几率就很低，结果还分为好多种。这里介绍一个最简单的办法，玩家直接去接支线任务Doctor's Orders，在这个任务中目标便是4个纸箱，调查纸箱出现宝箱怪的几率非常大，其中便有可能出现挑战要求的蓝色目标机器人Jimmy Jenkins。切记在没有开出宝箱怪前千万别将目标任务拿走，发现没出宝箱怪就直接存档退出，反复跑着刷即可，注意有民间的说法是开纸箱速度可以稍微慢一点，这一定程度可以提高Jimmy Jenkins的出现几率，当然这仍然是十分考验RP的，有些人很快便能刷出，有些则要数十次。至于散弹枪杀人的挑战则需要玩家在近乎零距离的清苦下开枪才能达成，之前没拿到恐怕是因为距离上的问题。

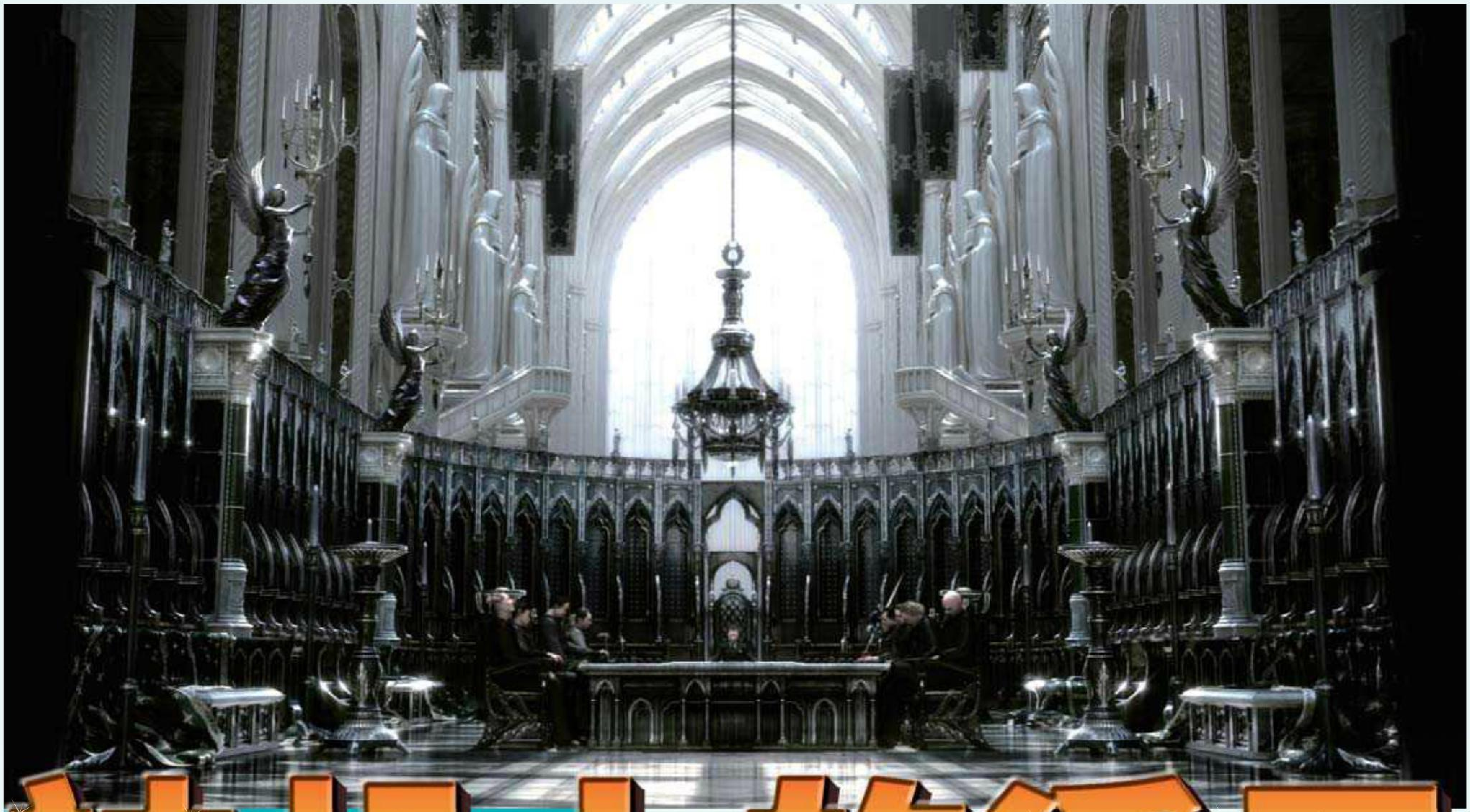
Q 我是篮球迷，自然不会错过今年的《NBA 2K13》，不过本作对我来说最大的变化是这个VC点数，听说这种点数是可以在PSN中购买的，具体要如何购买呢？有没有快速刷VC的方法呢？求编辑们指点。（无锡 BINGO）

A 其实购买VC的方法很简单，玩家只要购买的内容超出玩家拥有的点数范围系统便会提示玩家花钱购买。这是2K SPORTS为了给大家省时间，同时为自己盈利的一种方法，玩家可以视自己的情况来决定购买与否。刷VC推荐两种方法，一种就是通过打网战，网战与人斗乐趣远高于与电脑对战，每天没事打几场点数自然就上来了。其次刻意刷的话推荐打街头1对1，直接选个3分准的球员投3分即可，一场不到3分钟就能拿大概100多点，反复刷即可。

▲《无间龙头》DLC——北角噩梦即将登场，敬请期待。

Q 最近迷上了玩《无间龙头》，不过玩的过程中遇到了点问题，在完成所有支线任务的时候，为什么有些任务在大地图上看不到啊？而有些任务即使能看到，也无法找到目的地，我都开车跑了半天了，怎么办啊？（沈阳 方齐）

A 这位读者所说的看不到的支线任务应该是游戏中的开放事件，玩家必须走到相应的地区内才会出现，在大地图中是不会显示的，其中有从后备箱救人以及商店竞争等内容，最多的还是指认毒贩的任务。玩家如果发现提示的区域到不了，建议不妨看看附近是否有水的区域，只要沈伟跳入水中，便可从地下区域中找到指定目标了。不过进入后对方有可能持枪，要小心哦。顺便说一句，游戏第一个DLC已经公布了，是丧尸相关的哦。



神机上的浮云——PS3雾件大评奖

“雾件（Vaporware）”一词大约出现于1982年，当时一家软件公司的总裁Ann Winblad到微软询问Xenix操作系统何时发售，得到的答复是：“这基本上是个雾件。”后来Winblad指责微软在“卖烟雾”。此后雾件一词在IT业界逐渐流行起来，那些公布之后就销声匿迹，或者不断延期的产品就被统称为雾件。著名杂志《连线》就长期保留了雾件栏目，每年都有年度雾件评选，其入选者中有不少游戏，包括被其评为雾件终身成就奖的《永远的毁灭公爵》。

如今，曾被认为永远不可能发售的《永远的毁灭公爵》也已经发售，但是仍然有无数游戏前仆后继地争当雾件，其中也许会有打破《永远的毁灭公爵》延期十几年的记录，成为下一个雾件传奇的神作。绝大多数雾件都是因为宣传需要而过早公开，而之后因为局势的变化以及许多意料不到的原因而不断延后，甚至中途取消。过早公开是其共同特征。在主机大战中，为了起到震慑对手、提升玩家与合作伙伴的信心，还没开发就急着公布的游戏比比皆是。此类雾件在PS3上也是信手拈来，《最终幻想Versus XIII》、《最后的守护者》、《Agent》……那些所谓的PS3大作究竟何时发售？或者究竟能否有发售的一天？也许就算是开发者本身也无法确定。而玩家们能做的，是在下次有低开发度的新作公布时，先别急着兴奋，也许到世界末日的那一天，它们依然是“发售日未定”……

文 清国清城 编 星夜 美编 NINA

上篇 迷雾重重，看不见发售日的PS3独占大作们！

雾件终身成就奖

最终幻想Versus XIII

发行商：Square Enix
首次公布时间：2006年5月
得奖理由：开发7年仍未达到可试玩状态

高清时代整个日本游戏业都让人失望，如果非要从中评选出最令人失望的厂商，Square Enix可能会摘得桂冠。这在很大程度上与“《最终幻想XII》系列”的糟糕表现以及《最终幻想Versus XIII》的不断忽悠有关。当年《最终幻想Versus XIII》初公布时，赢得的关注度甚至在《最终幻想XIII》之上，尤其是女主角Stella的倾世美貌，为制作人野村哲也赢得了“野村粑粑”或者“野村岳父”的美称。令人失望的是，美工出身的野村粑粑只是善于为玩家描绘美丽的前景，实际做出来的只有几款掌机的《王国之心》，《最终幻想Versus XIII》以及家用机版的《王国之心》总是犹抱琵琶半遮面。

Square Enix的PS3时代是在谎言中度过的，当谎言被戳破时，它仍能表现得淡定自如，面不改色地表示一切纯属谣言。从《最终幻想XIII》的叛逃，到《最终幻想Versus XIII》的数度中止开发，这些消息在正式披露之前都有可靠消息渠道曝光，但SE总是坚决地“澄清谣言”，到真相水落石出之时也毫无羞愧之意。

所以在2012年7月Kotaku报道《最终幻想Versus XIII》已经被取消之后，和田洋一在推特中所谓的“澄清谣言”也不是那么值得相信。正如Kotaku的传闻中所说，SE可能会为了不影响股价而封锁此消息，让《最终幻想Versus XIII》在玩家的记忆中逐渐忘却。谁又能担保和田洋一“澄清谣言”的目的不是为了稳定股价呢？

▲在某个预告片中出现的女性龙骑士。

▲充满幻想味道的战斗就在极具现实感的场景中发生。

过去6年来，如果不算上Eidos的几款游戏，Square Enix本身在PS3上真正的大作只有两款《最终幻想XIII》，而且这两作还有辱没《最终幻想》之名的嫌疑。近年来SE在高清大作的开发上慢如蜗牛，倒是iOS游戏出得挺勤快。欧美厂商N年前已经不靠CG忽悠玩家，SE至今仍乐此不疲。本世代的技术还没摸清楚，就开始宣传其所谓的次世代引擎“Luminous Studio”，还煞有介事地做了一段“即时演算”的DEMO《Angi's Philosophy》。不过这次已经被忽悠怕了的玩家们不再感到兴奋——在PS3上挖的几个大坑还没填上，便急着去挖PS4的坑，与其浪费这么多精力，还不如先把《最终幻想Versus XIII》这个旷世巨坑先填上。

PS世代Square靠CG吸引眼球，PS3世代SE靠CG忽悠。前者能实打实地把钱赚到手，还让玩家玩到实实在在的划时代大作。而后者被分割成无数段CG预告片，不断在各种展会活动忽悠群众，偶尔搞一两次还能刺激人们的神经，做的多了难免令人审美疲劳，而且越发觉得SE不靠谱。SE正变得越发急功近利，这是无可否认的事实。《最终幻想Versus XIII》不断延期的原因是SE要不知疲倦地把《最终幻想XIII》的续作做下去。《最终幻想XIII》发售后，野村哲也曾表示下面终于要轮到《Versus XIII》了，然而玩家看到的却是《最终幻想XIII-2》。《最终幻想XIII-2》发售后，当玩家都以为这下说什么也得轮到《Versus XIII》，SE却令人绝望地公布了《闪电归来》。根据SE在PS3时代的种种行径不难得知，如果《Versus XIII》还没被取消，至少也要到《闪电归来》发售后才会轮到它进入全面开发阶段。因为SE正在将越来越多的人力资源分配到掌机、手机和社交游戏项目上，同时开发的家用机大作只能有一款。“《最终幻想XIII》系列”有现成的素材可用，开发过程中又会产生许多“废料”，自然是优先开发的对象。“沙箱式”的《Versus XIII》制作规模更大，所以只会被不断推后。照此推测，如果《闪电归来》能在2013年底发售，如果接下来能轮到《Versus XIII》，那么其发售日可能要到2015年底了。至于野村哲也曾表示将在《Versus XIII》之后才投入全面制作的《王国之心III》，我们还是趁早把它忘了吧……

《Versus XIII》的开发加速不是没有可能，只是仅靠SE的开发人员恐怕做不到，惟一的希望是外包。鸟山求曾在介绍《最终幻想XIII-2》的开发经验时表示：“我们认为不该再尝试任何大规模的内部开发项目。”这可能意味着《Versus XIII》将外包给其他工作室开发，野村哲也的小规模核心团队负责监督。不过这又会产生新的问题——放眼天下，似乎找不到适合做《最终幻想》式JRPG大作的开发商。为SE制作了《星之海洋4》的tri-ACE以及为其制作了《勇者斗恶龙X》的Level-5似乎是不错的选择，但前者的实力似乎略显不足，而后者也是人手不足。SE再不济也仍是JRPG之王，如果连它都搞不定《Versus XIII》，又有哪个独立开发商能担此重任？

如果在日本找不到合适的外包公司，能否寻求欧美的帮助？SE曾找到瑞典的GRIN公司开发了一款神秘的《最终幻想XII》外传，最终因风格与《FF》不符而被枪毙。由欧美工作室开发JRPG看来也缺乏可行性。所以，对SE和《Versus XIII》还没有死心的人们，还是耐心等待2015年底的到来吧！能赶在它公布10周年之前玩到，就算是不错的结局了。

我们所知道的

迄今为止，《最终幻想Versus XIII》的开发度到底有几成？这一点我们不得而知。通常游戏开发存在alpha和beta两个重要阶段，前者是可内测阶段，后者是接近完成的阶段。《Versus XIII》至今连试玩版都拿不出来，显然还远远没有达到alpha阶段，这也意味着目前为止所公布的所有游戏内容都是有可能改动的。

据野村哲也所说，本作将会有电影《最终幻想VII 再临之子》般的华丽战斗场面，同时又有动作性极强的战斗系统，相当于《王国之心》的真实版，也有《地狱犬的挽歌 最终幻想VII》的动作射击成分。玩家在大多数时候操作主角Noctis作战，其他团队成员会提供帮助，也可以在各成员之间切换操作。玩家还可以驾驶坦克之类的载具进行战斗。战斗在场景中实时展开，要利用周围场景的特征，非常注重垂直化战斗。Noctis战斗时可瞬间移动，可使用多种武器。女主角Stella似乎是与Noctis敌对的角色，但他们本身不愿战斗，只是受环境所逼。

游戏中有可以自由探索的庞大场景，有昼夜循环。只要眼睛能看到的地方几乎都可以探索，不过本作并没有沙箱式游戏的自由度，而是与2D时代的《最终幻想》一样存在一些限制。即时演算的剧情部分与FPS一样可以自由变换镜头。剧情背景强调的是“现实中的幻想”，不仅很多场景取材自现实（如威尼斯、曼彻斯特、东京等），就连游戏中的事件也是影射现实。

▲动作射击游戏成分的加入也许是为了吸引欧美玩家。

▲游戏中可以驾驶载具战斗。

《最终幻想Versus XIII》大事记

2005 年 9 月《最终幻想 VII 再临之子》发售后，野村哲也构思了《最终幻想 Versus XIII》的概念与基本故事大纲。

2005 年 11 月 野村哲也开始率领一支小团队进行游戏的初期概念完善与规划，并且由《最终幻想 VII 再临之子》的团队开始制作一支 CG 动画用于展示整体游戏氛围。

2006 年 5 月 Square Enix 在其 E3 展前发布会上同时公开《最终幻想 XIII》、《最终幻想 Versus XIII》和《最终幻想 Agito XIII》。事后野村哲也表示《最终幻想 Versus XIII》的实际剧本尚未开始制作，《FAMI 通》的报道称本作开发度仅 1.5%。

2007 年 1 月 野村哲也表示《Versus XIII》将会支持 PS3 六轴手柄的动作感应功能。

2007 年 12 月 由于《Versus XIII》在这一年的 E3 和 TGS 展中连续缺席，为了安抚不安的玩家们，Square Enix 发布了一段新影像，这是 E3 2006 影像的加长版，增加了关于主角技能的一些新镜头。

2008 年 6 月 有传闻说《Versus XIII》的开发已暂时停止，开发团队转而辅助《最终幻想 XIII》的制作组，优先将该作做完。随后 SE 否认了该传闻，表示游戏正按原计划制作中，只是开发人员偶尔会为《最终幻想 XIII》团队提供帮助。

2008 年 7 月 SE 在微软 E3 发布会上宣布《最终幻想 XIII》将会跨平台，但《Versus XIII》将保持 PS3 独占。

2008 年 8 月 SE 在其 DK Σ 3713 展会上公布了《Versus XIII》的最新预告片，出现了一位女性角色与主角战斗的场面。

2008 年 10 月 在 TGS 展上，SE 公开了男女主角的名字，新影像中出现了二人对话的实际游戏画面。

2009 年 9 月 SE 在 TGS 的封闭式剧场里播放了《Versus XIII》实际游戏画面的预告片，可以看到主角在不同的场景中奔跑。野村哲也表示这段预告片仅仅是用于技术测试，大部分不会在最终游戏里出现。他还很诚实地表示之所以制作这样一个短片，是为了告诉人们《Versus XIII》还活着。

2009 年 12 月 在 Jump Festa 2010 展会上，公布了又一段简短的新预告片，主角以更新潮的装扮亮相。

2010 年 3 月 鉴于玩家对《最终幻想 XIII》过于一本道的不满，野村哲也表示《Versus XIII》将会有传统 RPG 的自由探索，还会有飞空艇让玩家驾驶。

2010 年 5 月 SE 社长和田洋一表示正在内部探讨《Versus XIII》跨平台的可能性。

2010 年 6 月 野村哲也表示《Versus XIII》的剧本、人设和服装设计都已经完成，同时通过《FAMI 通》公开了实际游戏截图。

2010 年 8 月 野村哲也透露《Versus XIII》的配音工作正在展开。随后北濑佳范表示本作将在 2011 年之后发售。

2010 年 9 月 一段 30 秒钟的最新预告片在网上泄露，其中终于出现了游戏中的实际战斗画面。

2011 年 1 月 SE 举办了第一开发部发布会，公开了《Versus XIII》长达 6 分钟的最新预告片。主角的说话部分终于有配音，还出现了剑斗、射击等战斗场面，还有主角驾驶坦克状载具战斗的画面。

2011 年 7 月 野村哲也确认，《Versus XIII》仍然处于"预开发"阶段，也就是说仍未进入全面制作阶段。

2011 年 8 月《最终幻想 Versus XIII》的注册商标已经到期，SE 不得不进行更新以延长其有效期。

2011 年 9 月 在一次粉丝活动中，北濑佳范表示《Versus XIII》已进入全面制作阶段，但他也表示会优先做完《最终幻想 XIII-2》。之后野村哲也表示《Versus XIII》将会使用 SE 最新的 Luminous Studio 引擎做出更好的光影效果，游戏系统部分则是使用内部专为本作研发的引擎，剧情场面将实现即时演算与 CG 的无缝接合，即时演算约占 70%，CG 占 30%。

2012 年 7 月 Kotaku 报道 SE 已经悄悄取消了《Versus XIII》，而且为了不影响股价，SE 不准备对外公布该作的取消声明。另有传闻称该作已经变成了《最终幻想 XV》。不过随后和田洋一表示此传闻不实，《Versus XIII》仍在开发中，他刚刚与开发团队开了例会，游戏的城市场景会让玩家惊讶。

2012 年 9 月 在 TGS 和《最终幻想》25 周年纪念活动中，《Versus XIII》继续缺席，野村哲也在现场留的草图中说希望玩家继续耐心等待《Versus XIII》。

超级雾件奖

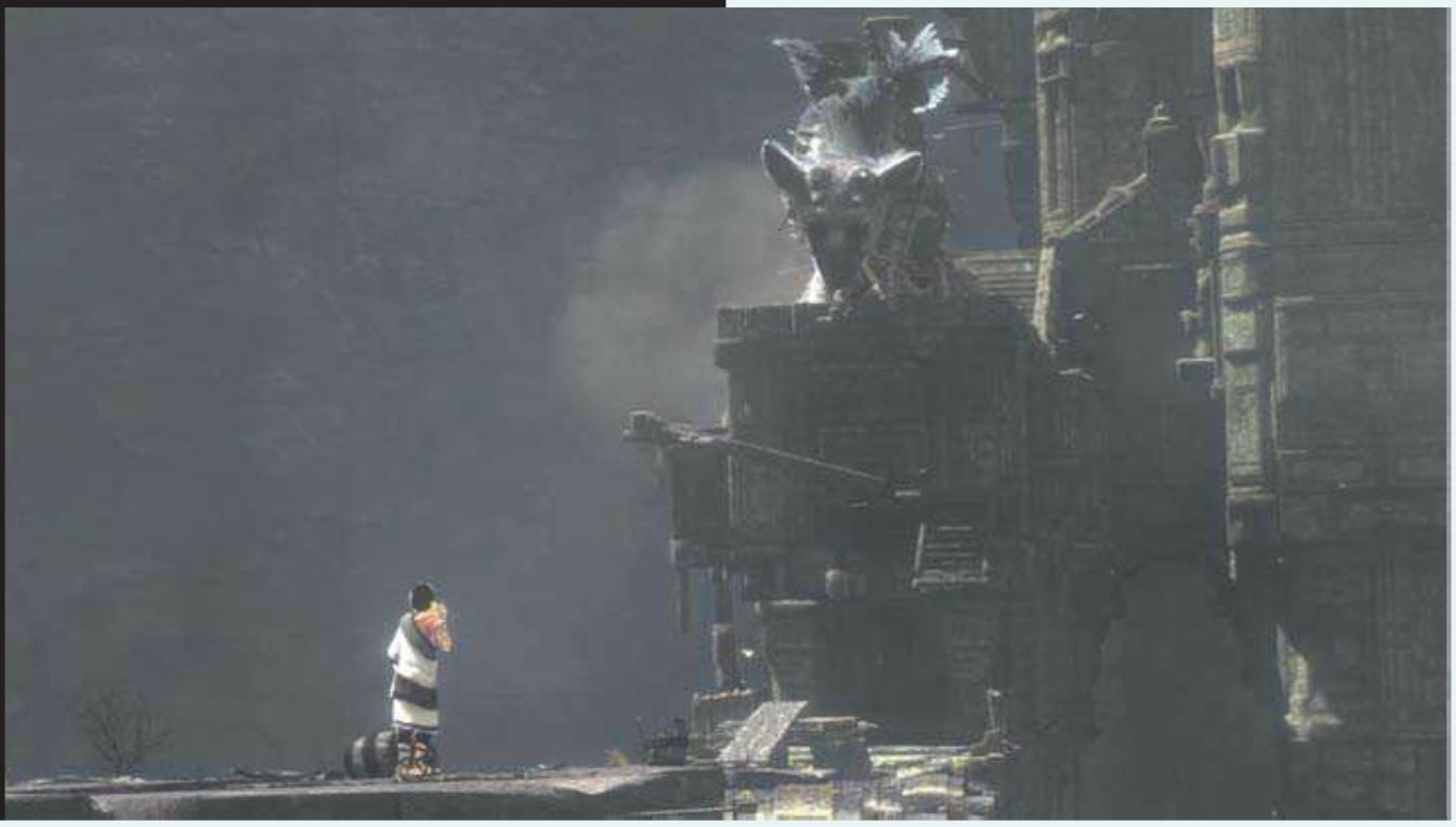
最后的守护者

发行商：SCE
首次公布时间：2009年5月
得奖理由：磨剑7年一无所得

"游戏是否艺术？"这是一个永恒的话题，答案如何并不重要，因为把游戏当做艺术的开发者们，一直都在以对待艺术的态度制作游戏，更具艺术气息的 PS3 游戏显然聚集了更多的此类艺术创作者——上田文人就是其中的代表人物之一。

从《ICO》到《汪达与巨像》，上田文人和他的 Team ICO 为我们带来了两段难忘的旅程。虽然游戏销量并不高，但在业界有口皆碑，拿奖拿到手软，并启迪了其他无数作品。但让艺术家开发游戏是存在风险的，有时候他能给你带来意想不到的惊喜，有时候却会让你陷入两难境地。艺术家们对于其创作理念过于坚持，而这种坚持往往会跨不过技术限制这道门槛，从而让游戏开发陷入僵局。

上田文人开发游戏有一个原则：那就是所有游戏内容尽量全部由自己的工作室完成，他认为外包给其他公司制作的东西总是很难符合自己的要求，他相信要做出一个完美的游戏，应该让一



切都在自己的掌控之中。不幸的是，这可能就是《最后的守护者》开发了7年，却至今未见成果的原因。

Team ICO 的规模不大，因为上田文人相信团队规模太大就会无法掌控，难免会造成“游戏做着做着就变味了”的结果。小团队独立制作大项目，在 PS2 时代还能勉强维持，而到了 PS3 时代就变得完全不现实了。可能正因如此，《最后的守护者》开发项目在启动两年之后不得不连续进行了两轮招聘。可即便如此，游戏的开发进程也没有加快多少。日本人进入高清时代之后本来就水土不服，上田文人又不愿让外部团队参与到游戏制作，3D 建模等苦力活都要内部完成，而一个普通的人物建模，可能就要花掉一个美工几个月的时间。太追求艺术的制作人又特别喜欢在制作中途改这改那，就这样一年又一年过去了，《最后的守护者》花掉了 SCE 几十亿日元，却始终没有要完成的迹象。

上田文人、羽山吉英、海道贤仁……这些核心人物的逐个离去让《最后的守护者》的上市希望变得越来越渺茫。也许他们是因为 Team ICO 这7年来一无所出而引咎辞职，也许他们是因为与 SCE 高层之间产生了严重分歧而愤然离去。无论如何，对于一个7年来没有做出任何游戏的工作室，SCE 已经表现出足够的耐心与宽容。在这个日益浮躁的行业里，恐怕再也找不到其他公司能容忍自己的开发人员领7年工资而没有做出任何回报。关于 Team ICO 的高层大地震，最合理的解释是 SCE 全球工作室进行改组后，将全球的开发资源更密切地集合起来，吉田修平等人要求经验丰富的欧美团队参与到《最后的守护者》项目，加速其开发进程。而此举无疑会削弱上田文人等对游戏的掌控程度，并因此发生了纠纷。根据历史经验，日本与欧美团队合作总是会产生诸多问题。

上田文人的离去是我们不愿意看到的，但这也许是拯救《最后的守护者》的惟一办法。游戏中所遇到的技术问题已超出了日本团队的能力范围，实力强大的 Santa Monica 工作室是突破障碍的希望。相信投入了这么多的预算，耗费了这么多精力破解危局之后，SCE 不会轻易放弃《最后的守护者》。惟一令人担忧的是以签约制作人身分参与的上田文人，能否为游戏赋予其独特的艺术灵性？

我们所知道的

本作融合了《ICO》和《汪达与巨像》的特点，大鹫本身与巨像有些共通点，而少年与大鹫之间的羁绊又有点像《ICO》。少年、大鹫与守卫之间是类似于“剪子包袱锤”的关系，大鹫体型虽大，但是有许多小动物的习性，培育与训练大鹫是游戏的重要组成部分，在此过程中逐渐提升二者之间的羁绊。不同的玩家会培养出不同个性的大鹫。与 Team ICO 的之前两作相比，《最后的守护者》会有更多潜入式玩法，利用各种物体引导大鹫与少年进行配合也是游戏性的关键所在。

《最后的守护者》大事记

2007 年 2 月 情人节当天发售的《FAMI 通》杂志上出现了 Team ICO 新作的全版广告，其中只有一些概念草图，此次广告的目的是为新作招聘开发人员。

2008 年 1 月 SCEJ 的官方网站上出现了一则招聘广告，开始了 Team ICO 新作的第二轮招聘，广告中还出现了新作的首张游戏截图。

2009 年 3 月 上田文人表示，Team ICO 的新作在风格上与《ICO》接近。

2009 年 5 月 PlayStation Lifestyle 官方博客上出现了代号为“Project Trico”的新作预告片，这是一年前就开始在索尼内部流传的一个概念预告片。

2009 年 6 月 SCE 在 E3 展期间正式公布《最后的守护者》，英文标题先公布，之后才公布了《食人大鹫 TRICO》这个日文名。

2009 年 9 月 SCE 在东京游戏展期间公布了《最后的守护者》的第二支预告片，游戏的官方网站正式开张。

2010 年 9 月 长达一年的沉寂之后，《最后的守护者》在 TGS 期间公布了一些新消息，并打出“2011 年末发售”的字样，同时公开了《ICO & 汪达与巨像 高清合集》。上田文人在记者采访时表示，Team ICO 正在加班加点，游戏开发进度正全速推进中。

2011 年 2 月 上田文人暗示，由于某些重要设计决定还无法确定，游戏可能无法赶在 2011 年内发售。

2011 年 3 月 上田文人在游戏开发者大会期间表示可能会在《ICO & 汪达与巨像 高清合集》中附带《最后的守护者》的试玩 DEMO。

2011 年 4 月 SCE 正式宣布《最后的守护者》将延期发售，发售日待定。

2011 年 12 月 上田文人宣告离职，但他表示会依照合同继续与 SCE 合作将游戏做完。与此同时，制作人羽山吉英也宣布离职。

2012 年 2 月 SCE 全球工作室总裁吉田修平表示《最后的守护者》仍然在开发中，不过进展缓慢。他还表示 SCE Santa Monica 以及多家工作室已经在为本作提供技术支持。

2012 年 6 月 对于《最后的守护者》再次缺席 E3 的原因，吉田修平表示本作遭遇了多项技术难题，目前正在努力解决中。

2012 年 8 月 就在德国科隆游戏展开展之前，有人发现《最后的守护者》注册商标已经过期，业界猜测该作可能已经被取消。但 SCE 很快出面表示游戏仍在开发中。之后不久，Team ICO 另一位核心人物海道贤仁宣布离职。

最大牌雾件奖

Agent

发行商：Rockstar
首次公布时间：2009年6月
得奖理由：本世代主机开发阵容最强大的第三方独占游戏

大牌开发商们都有延期的习惯，正如大牌明星们总是偶尔迟到，久而久之，延期成为一种风尚，不延期反倒有些掉身价了。在 PS2 时代，Rockstar 曾是一家准时交货的模范明星开发商，《GTA》一两年就能出一作，在 Rockstar 的财年结算日之前准时发售。进入 PS3 时代后，Rockstar 仍然保持着极高的开发效率，但是为了提升游戏品质，Rockstar 也开始染上延期的习惯。《黑色洛城》、《马克斯·佩恩 3》等都多次延期，作为《GTA》主系列开发团队的 Rockstar North 也无法保持当年的速度,《GTAV》开发时间超过 4 年仍未进入可试玩阶段，更别提几乎被人们遗忘的 PS3 独占大作《Agent》。

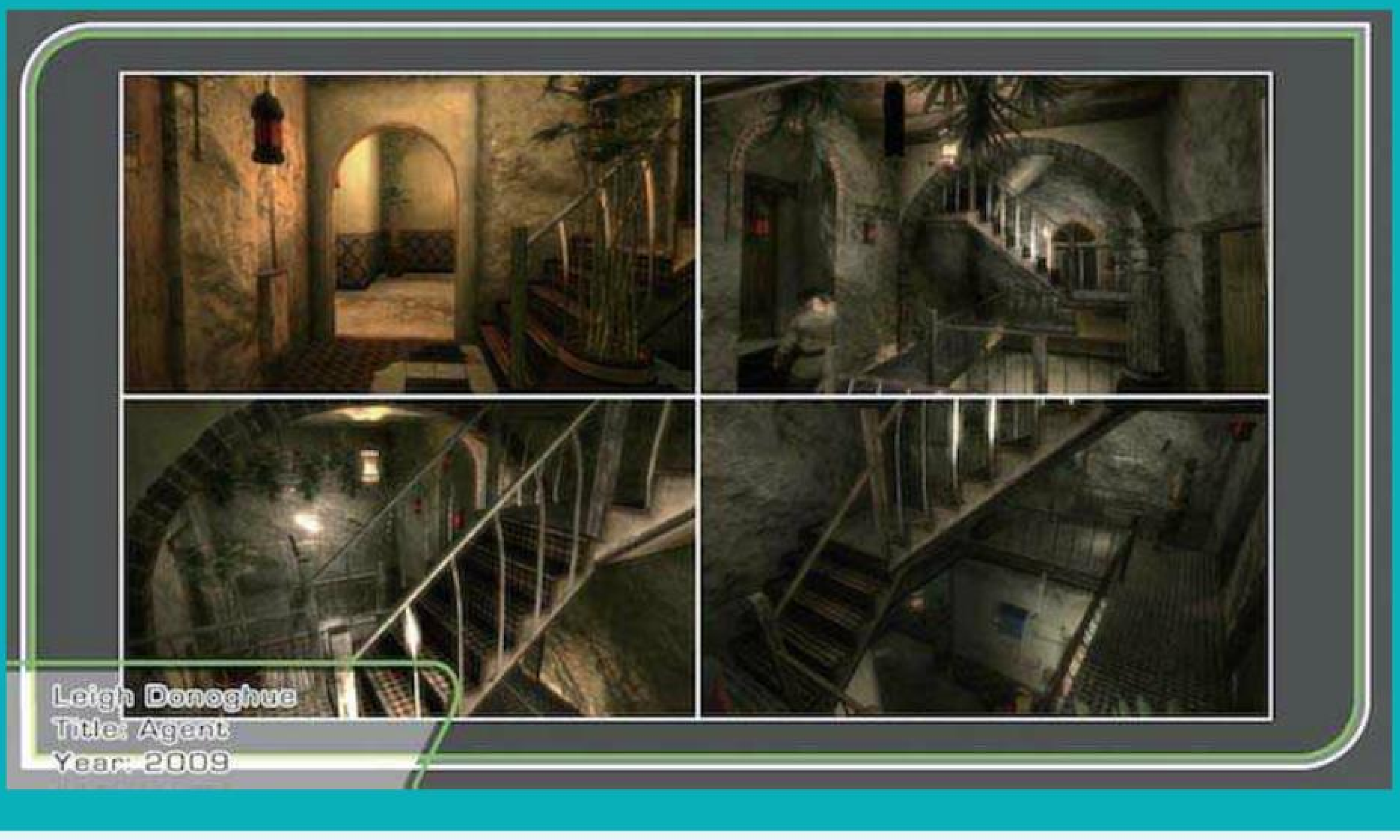
根据 Rockstar 与 Take-Two 方面发布的官方情报,《Agent》是 Rockstar North 打造的 PS3 独占大作，也就是《GTAV》的原班人马，Rockstar 创始人 Houser 兄弟亲自监制。Take-Two 前总裁 Ben Feder 表示本作有望成为下一个《GTA》，之所以选择 PS3 独占，是因为索尼对独占游戏的支持力度极高，要提升原创新作的知名度，SCE 的宣传支持会使其事半功倍。也有传闻说，之所以有《Agent》这款独占游戏，是因为当年《GTAIV》从原定的 PS3 独占变成了跨平台，还在微软的收买下制作了两个 X360 的独占资料片，Rockstar 为了补偿对其长期提携的 SCE,因而决定为 PS3 开发独占的《Agent》。但是如今 Rockstar 的游戏开发成本动辄上亿美元，“向旧主子报恩”这种理由是不足以成为开发动力的。更重要的是，Rockstar North 正集中全力开发史诗级规模的《GTAV》，在该作完成之前恐怕都无法分身制作《Agent》。

虽然 Rockstar 从未对外正式公布《Agent》，但是该作可能曾一度十分接近完成状态。Rockstar 曾在 2009 年 9 月（后来在网上曝光的场景图就是来自这一时期）表示本作将于 2010 年初发售，没有一定的完成度，如何敢说出“将于半年内发售”的话？不过这时的《Agent》应该只是一个制作规模与素质都不高的游戏。在此过程中，随着 Rockstar 圣地亚哥工作室的《荒野大救赎》大成功，Rockstar 贯彻实施了精品战略，为了不辱没自己的招牌，《Agent》可能已被推翻重来。接着 Rockstar North 立志集中力量打造一个惊世骇俗的《GTAV》,《Agent》就这样被雪藏了。

《GTAV》预计将于 2013 年上市，如果 Rockstar North 接下去能全力开发《Agent》的话，也许能赶在 2015 年内发售。鉴于目前 PS3 与 X360 各占半壁江山，如果《Agent》继续坚持 PS3 独占，虽然可以获得 SCE 的全力宣传支持，但是销量估计还是要比跨平台减少一半，这就意味着减收几亿美元。根据 SCEA 总裁 Jack Tretton 在 2011 年 5 月的发言，SCE 与 Rockstar 之间在《Agent》的独占性方面看来并没有签合同，今后变成跨平台的可能性很大，甚至增加一个 Wii U 版也不足为奇。其实我们想说的是，不管是《最终幻想 Versus XIII》还是《Agent》，只要跨平台能让开发商们增加动力，提升制作速度，那我们宁愿它们尽早跨平台。

我们所知道的

本作的故事背景设定于冷战期间，大约在 1970 年代后期，是一款谍战游戏。玩家将在世界各地参与到间谍战与刺杀行动。受题材所限，本作应该不再是 Rockstar 所擅长的沙箱式游戏，不过相信仍将具备其作品独具的强烈时代感。



▼美工Leigh Donoghue所发布的场景图，不过此版本可能已经被Rockstar放弃。

《Agent》大事记

2007 年 7 月 SCE 宣布 Rockstar 正在开发一款 PS3 的原创新作，SCEA 第三方关系部主管 Michael Shorrock 表示 Rockstar 想开发一款只有在 PS3 上才能做到的游戏，该作并非已经公布的《黑色洛城》。Shorrock 表示这是一款将为整个业界制定新标准的大作。

2009 年 6 月 SCEA 在 E3 展前发布会上正式公布《Agent》，Rockstar 创始人 Sam Houser 表示这是他们已经构思多时的游戏，将会带给玩家独特的游戏体验。

2009 年 9 月 Rockstar 在官方博客的问答中表示《Agent》最早有望于 2010 年初发售。

2010 年 3 月 2010 年春季将要过去之时，Take-Two 确认《Agent》仍在开发中，仍将是 PS3 独占游戏。

2011 年 5 月 虽然 Take-Two 确认《Agent》仍然是 PS3 独占游戏，但 SCEA 首席执行官 Jack Tretton 表示他对该作是否仍为 PS3 独占不大清楚，决定权在 Rockstar 手中。

2011 年 8 月 前 Rockstar 场景美术师 Leigh Donoghue 在其网上个人简历中放出了《Agent》的首批场景图，这些场景都是在 2009 年制作的。

无双浮云奖

仁王

发行商：Koei Tecmo
首次公布时间：2004年10月
得奖理由：公布8年仍无实际画面

2004 年，那时我们还在用显像管电视机，PS2 正值盛年，PSP 还是让我们惊叹的尖端科技，PS3 是我们无法想像的神话……就在那时，在 PS2 上尝到甜头的 Koei 已经在迫不及待地筹备其 PS3 游戏。

“鬼”是全球首款正式公布的 PS3 游戏，Koei 宣布将投入 30 亿日元同步进行电影与游戏版的制作，预计票房和游戏收入将超过 100 亿日元，而且还会有音乐、小说、手机游戏等衍生产品。当时该项目轰动一时，因为其剧本是黑泽明大导演在电影《乱》的剧本大纲中所遗留下来的手稿，并由其子黑泽久雄进行改编扩充而成，黑泽久雄也将担任电影版导演。由于黑泽明的巨大国际影响力,《鬼》获得了欧美业界的强烈关注。而游戏版则是由 Koei 创始人襟川阳一亲自监制。Koei 计划利用 PS3 蓝光光碟的大容量，在游戏中穿插电影的片段作为剧情演出部分，人物建模、CG 等都直接使用电影版的素材，目标是让游戏

版有着电影般的表现力。Koei 会长襟川惠子野心勃勃地表示，今后 Koei 将朝“综合娱乐内容服务供应商”的方向发展。俨然是要争当日本的迪士尼。

显然那时 Koei 高估了自己的实力，也高估了 PS3 的性能。与其他第三方一样为 E3 2005 的 PS3 首次展示制作了华丽的 CG 预告片之后，Koei 才逐渐意识到自己的构想根本无法实现。于是这个更名为《仁王》的项目先是取消了电影版，接着游戏版也被搁置。回到现实的 Koei 继续它的无双割草之路，其 PS3 时代的引擎实力令人不敢恭维。再接着是 Koei 与 Tecmo 合并，Team Ninja 与 omega force 这两个王牌团队开始进行技术交流，“小弟”早矢氏洋介接手了《仁王》项目。可惜这位“小弟”实力有限，同时进行的《死或生 5》、《忍者龙剑传 3》已令其应接不暇，《仁王》只能继续推后。不过随着这两款游戏的陆续完工，接下来或许会轮到《仁王》。襟川阳一已表示《仁王》已完成 alpha 版本，也许在 2013 年就能看到它的试玩版。不过如今 Koei Tecmo 的实力有限，对于《仁王》的游戏素质，我们不能报太高的期望。

我们所知道的

游戏讲述的是一位被称为“鬼”的金发混血武士在 16 世纪日本战乱时代里为宿命而战的故事，根据初期的计划，本作是一款融入 RPG 要素的动作游戏，将包含网络模式。在 Team Ninja 接手后，本作可能会变成一款更接近于《忍者龙剑传》的动作游戏。

《仁王》大事记

2004 年 10 月 Koei 盛大召开新作发布会，宣布将与黑泽制片公司合作，将黑泽明的遗稿改编为跨媒体作品，代号为“鬼”。该作电影版计划 2006 年公映，游戏版对应平台为 PS3，预计将成为 PS3 首发游戏之一。

2004 年 11 月 Koei 开始为“鬼”招募男女主角扮演者，男主角要求年龄在 20 到 40 岁左右、身高为 5 英尺 8 英寸、体重为 155 磅左右、具有西方人血统或者外貌。女主角年龄在 16 至 22 岁之间。

2005 年 5 月 Koei 在 E3 展上正式公布“鬼”的正式名称为《仁王》，游戏的首个 CG 预告片公开，预定于 2006 年夏季发售(当时 PS3 的暂定发售时间为 2006 年春)。

2005 年 9 月 Koei 宣布取消《仁王》电影版，但游戏版仍在开发中。本作将以海外市场为主要目标。

2009 年 4 月 蛰伏多年之后，《仁王》再次于日本的游戏杂志上亮相，但是刊载的图片仍然是当年初公开时的 CG 截图。Koei 对该作的长期失踪表示抱歉，但确认其仍在制作中。

2010 年 9 月 已经与 Tecmo 合并的 Koei 在 TGS 期间宣布《仁王》正式复活，将转交给 Team Ninja 制作，Koei 创始人襟川阳一亲自监制。

2012 年 8 月 襟川阳一在接受《FAMI 通》采访时表示，《仁王》正顺调制作中，alpha 版本刚刚完成。

冷饭雾件奖

最终幻想X 高清版

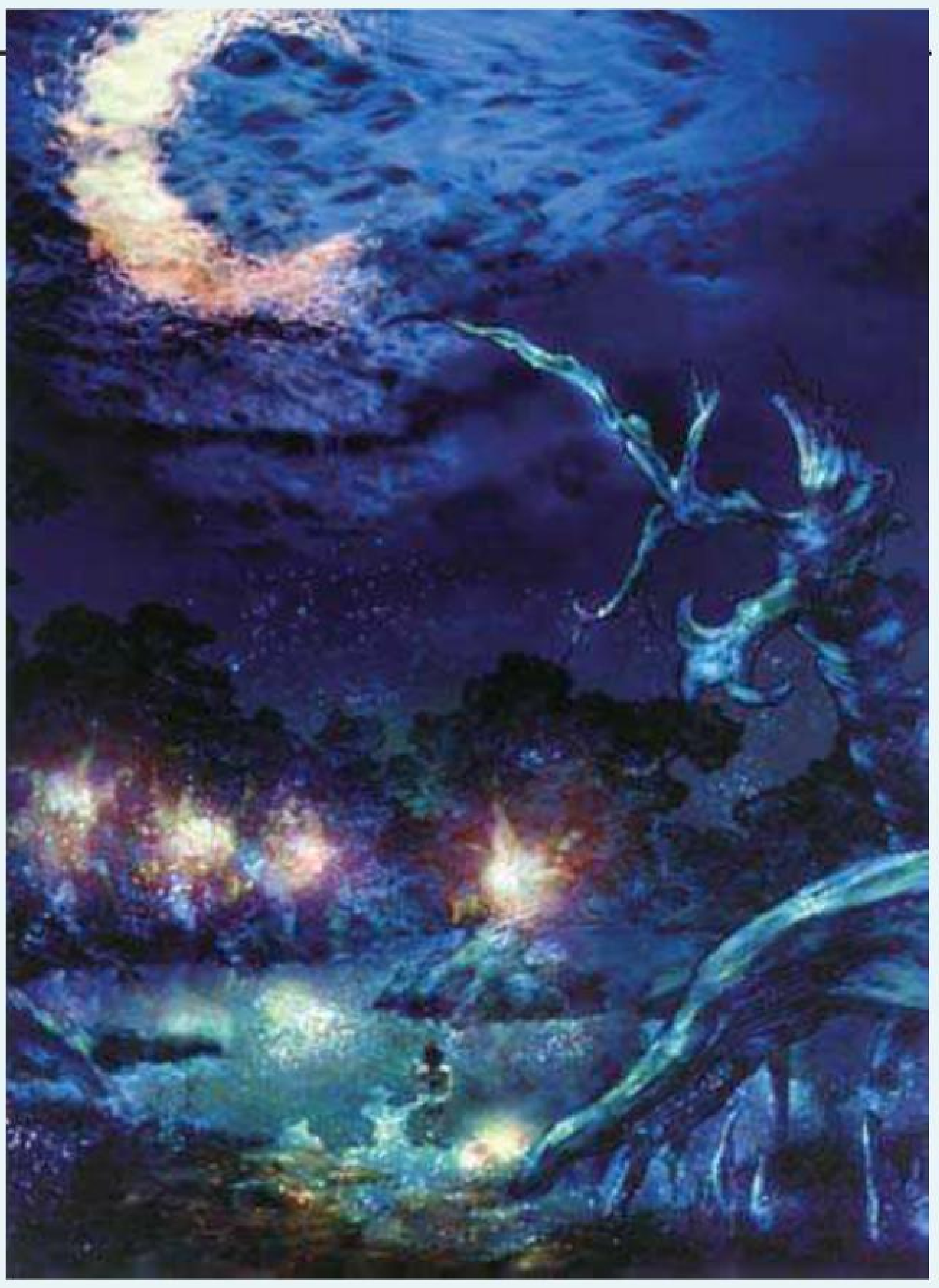
发行商：Square Enix
首次公布时间：2011年9月
得奖理由：冷饭也矜持

炒冷饭的最高境界不是不知廉耻地把同一款游戏复刻无数次，也不是没完没了地在无数平台上推出移植版和加强版，而是将一盘冷饭当作高级大餐供起来，让玩家留着口水干等着，让冷饭变得更冷，然后理直气壮地说“翻炒也是很费时的，请耐心等待！”

自从 Square 与 Enix 合并之后，炒冷饭的本领见长，《最终幻想 VII》被挖出来搞了个“补完计划”，其他系列作也开始像《DQ》一样不断翻炒。如今 SE 又进化到了新的高度——它不仅开发高清新作慢如蜗牛，就连高清化的移植游戏也染上了爱拖沓的毛病，

2011 年 9 月的 SCEJ TGS 展前发布会上，SE 公布了 PS3/PSV 的《最终幻想 X 高清版》。大家本以为做这样一个高清移植游戏最多不用一年时间，应该很快就能玩到。于是还顺便展望了《最终幻想 XII 高清版》，或者来个高清合集。令人失望的是，不久之后北濑佳范表示《最终幻想 X 高清版》仅处于非常初期的制作阶段，玩家恐怕要耐心等待很长的时间。就这样，一年过去了，《最终幻想 X 高清版》莫说是预告片，就连张游戏截图都没有。有消息说该作目前仍处于白纸阶段，还没真正开始做。

为何一个高清移植游戏要拖这么久也不见动工？原因就在于这是 SE 第一开发部亲自制作的



游戏。这曾让外界感到十分困惑，因为 SE 的大部分重制或移植游戏都是外包给其他公司制作的，比如 Matrix Software 和东星。由 SE 最精英的第一开发部亲自打造，可见 SE 对本作罕见的重视程度。因此也有传闻说本作并非简单的高清化，而是用 Luminous 引擎完全重制的作品。不过这则传闻很快被北濑佳范否认。其实不用北濑佳范出来澄清谣言，单说 SE 对高清游戏的消极姿态就知道花大本钱做重制游戏的可能性不大。既然不是重制，由 SE 第一开发部亲自出马实在没必要，外包给其他工作室开发应该能很快做完。

在今年的 TGS 上，SE 公布了《王国之心 HD 1.5 ReMIX》，宣布其将于 2013 年发售，看起来已经有一定的完成度。与之相比，《最终幻想 X 高清版》的市场潜力显然更大，不断将其推后的原因，大概是为了将好戏留在后头，免得玩家享用了这道大餐之后，对其他高清移植游戏失去了兴趣。无论怎样，比起生死未卜的《最终幻想 Versus XIII》，《最终幻想 X 高清版》最终顺利上市的机会高得多。SE 再不济，也绝不会错过炒冷饭的机会。

深思熟虑奖

龙之王冠

发行商：Atlus
首次公布时间：2011年6月
得奖理由：酝酿15年的小成本游戏

Atlus 发行、VanillaWare 开发的《龙之王冠》虽然算不上大作，但是由于它和《最终幻想 X 高清版》一样，在有 PS3 版的同时还有一个 PSV 版，因此也获得了玩家的广泛关注。这种素质的游戏在 PS3 上或许不算什么，但对于 PSV 来说还是很值得期待的。

本作的美术总监神谷盛治（George Kamitani）曾表示，1997 年 SS 的《公主王冠》发售之后，他就已经在开始构思《龙之王冠》，当时是打算制作成 DC 游戏（本作游戏名称的缩写就是 DC），但是因为找不到发行商的支持而放弃。神谷盛治的目标是利用新一代主机的强大性能，实现清版动作过关游戏的究极进化。很多年后，神谷盛治创办了 VanillaWare，随着《奥丁领域》和《胧村正》的成功，那种独具风格的高精致度 2D 画面给人留下了深刻印象，证明了此类游戏市场的存在。PS3 发售后，神谷盛治再次将他的《龙之王冠》提上了议事日程，希望用高清主机创造出美轮美奂的 2D 世界。不久 UTV Ignition Games 获得了本作的发行权。

在 PSN 和 XBLA 上也有许多采用高精度 2D 画面的游戏，比起 3A 大作，此类游戏的开发成本不高。但是 VanillaWare 规模小，PS3 在日本装机量有限，所以《龙之王冠》还是经历了数次延期。2012 年 4 月，Atlus 宣布从 Ignition 手中获得了本作发行权，并且派出多名开发人员协助 VanillaWare，尽管如此，在之后的 E3 和 TGS 这两大展会中本作仍然缺席，反倒是在 TGS 上公布了 PSV 版的《胧村正》，不知道 VanillaWare 是否会因为分身开发本作而耽误《龙之王冠》的进度。无论如何，对于怀念街机时代的玩家，这款以“史上最强清版动作过关游戏”为目标制作的《龙之王冠》值得耐心等待！

下篇 薄雾朦胧，极具延期潜力的跨平台大作们

恶魔三全音

开发商：英灵殿工作室
首次公布时间：2010年6月

这是一个令人难过的事实：日本的名制作人离开他们的公司之后，大多数武功全废，单飞成功的例子凤毛麟角。板垣伴信当年以极端的方式离开 Tecmo，一边状告旧主子，一边疯狂挖墙脚，差点搞垮了 Tecmo。但自立为王的板垣伴信日子也不好过。在家中休息了一年多之后，他率领众多 Team Ninja 旧部属成立了英灵殿工作室，开始制作《恶魔三全音（Devil's Third）》。也许是因为板垣伴信的大嘴在日本业界得罪了太多人，也许是因为其他发行商担心日后像 Tecmo 一样被板垣伴信所害，《恶魔三全音》在日本一直找不到发行商。直到 2010 年，才有来自美国的 THQ 向板垣伴信伸出了橄榄枝。

我们可以理解板垣伴信厌恶日本业界，崇拜欧美大厂的心情。不过这次他确实所托非人。THQ 近年来早就走到了破产边缘，本指望借助板垣伴信的名气为自己多创造一个品牌，但是随着经营业绩的继续恶化，THQ 决定撤资，将游戏发行权还给了板垣伴信。此举险些让英灵殿工作室破产。

也许是提前预料到游戏开发过程中将充满挫折，《恶魔三全音》2010 年初公布时就把暂定发售时间定在 2013 年。此后其所用引擎的技术供应商破产，于是不得不改用 THQ 旗下 Relic Entertainment 开发的《黑暗血统 2》引擎。鉴于双方合作关系的结束，以及《黑暗血统 2》本身的糟糕表现，《恶魔三全音》估计又得再次换引擎。每次换引擎都意味着许多内容必须重做，《恶魔三全音》恐怕已无法在 2013 年内发售。在日本和美国接连遇挫之后，板垣伴信只能转向韩国，获得了 Doobic Game 工作室的资金提携，成立合资公司 Valhalla & Doobic。据官方数字，从 2009 年开发启动到 2012 年 7 月，《恶魔三全音》已消耗了 30 亿日元的制作费。要将其顺利做完，这个数字恐怕还得再增加一倍。好在其中大部分成本已经由 THQ 这个行将倒闭的冤大头承受，但是谁又知道自以为捡了个现成的 Doobic，会否成为下一个冤大头呢？

彩虹六号 爱国者

发行商：Ubisoft
首次公布时间：2011年11月

娱乐圈从来不怕丑闻与争议，有争议就有关注，有关注就有市场。游戏作为娱乐产业的一个大分支，也有许多靠争议而崛起的游戏，比如《致命格斗》、《GTA》等等。2009 年《COD 现代战争 2》中的机场大屠杀关卡引发强烈社会争议，成为游戏销量的重要推手之一。可能是受此启发，育碧也开始开发一款以屠杀平民为争议点的游戏。

2011 年 11 月，《彩虹六号 爱国者》登上了《GameInformer》杂志的封面，杂志前瞻中重点描述了本作的核心概念：在游戏中玩家将时刻面对是否消灭部分平民以拯救更多平民的艰难抉择。事实上这也是许多恐怖袭击事件发生时很有可能遇到的情况。不过这次的恐怖份子不是来自中东，而是美国本土，一群以“真爱国者”自称的本土恐怖分子试图推翻政府，建立新秩序，为了达成目标，他们不惜牺牲平民。比如在某个平民身上绑定时炸弹，并以家人的性命威胁其炸掉某个桥梁，为了拯救更多的人，彩虹小队不得不将这样的无辜者消灭。显然，这是一款注定会引起强烈争议的游戏。但它在制作中途却遭遇变故：2012 年 3 月，育碧宣布本作的 4 位主要制作人已被调职，包括负责掌控全局的创意总监 David Sears。据传本作可能已经开始重做，之后的 E3 展上本作毫无消息，也在某种程度上证实了传闻的真实性。如此一来，本作 2013 年上市的目标恐怕难以达成。

战火兄弟连 狂暴四人组

发行商：Ubisoft
首次公布时间：2011年6月

拥有 6000 多名开发人员的育碧，有着业界最强的内部游戏制作实力，但在本世代主机上，也创造了一个又一个的雾件。《彩虹六号》、《幽灵行动》、《分裂细胞》……这些主力系列的新作都经历了多次延期，其根本原因是育碧正在转型。育碧认识到，如今的业界已无法容纳水准中等的游戏，要么做到最好，要么在平庸中死去。所以《彩虹六号 爱国者》公开后不久就回炉改造，《分裂细胞 黑名单》在多年的蛰伏酝酿之后以惊艳之姿登场——精品需要时间，而那些草率公布的游戏还不如重新来过。

《战火兄弟连》本就是育碧品牌中较弱的一个，改造多年之后，以街机风格的《狂暴四人组》(Brothers in Arms: Furious 4) 闪亮登场，但是并未给玩家留下太深刻的印象。据称这款由 Gearbox 开发的游戏融合了《边境之地》和

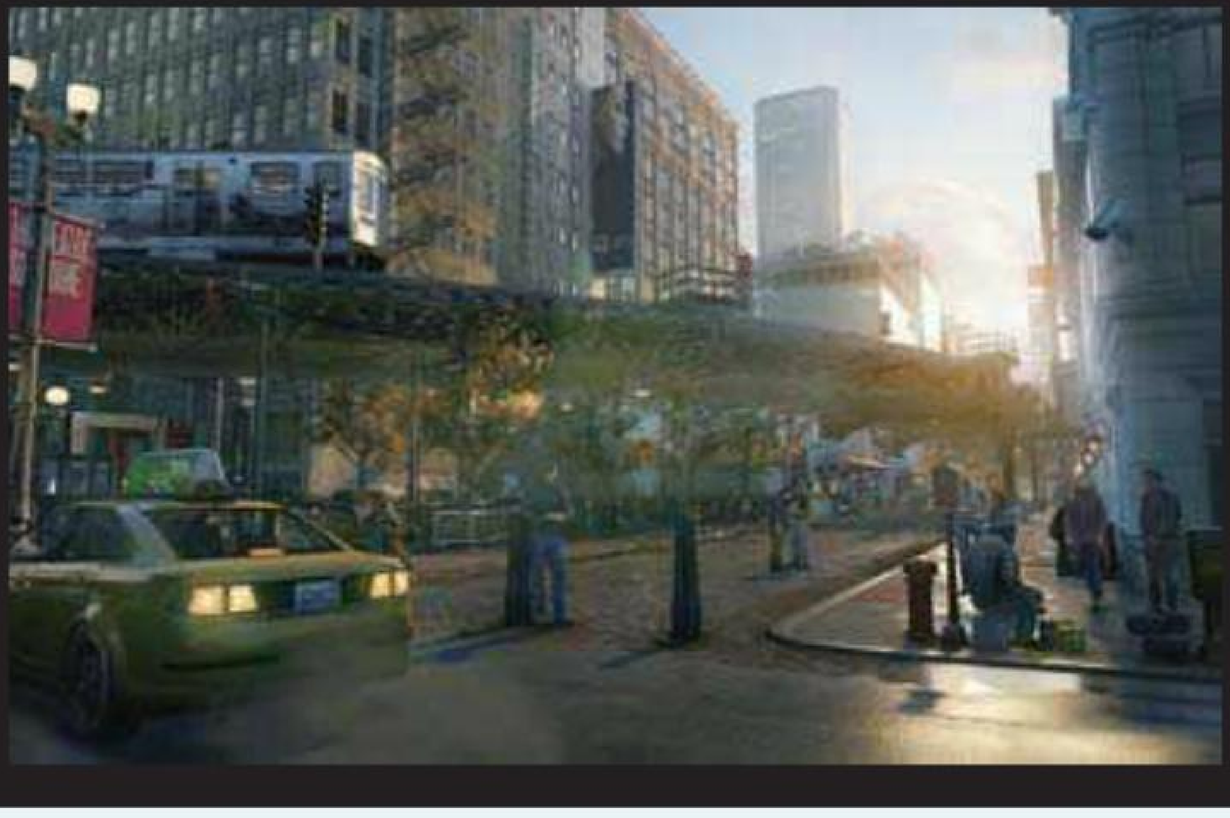
《子弹风暴》的特色，强调的是爽快感。不过从后来进行的内部演示来看，这只是一款水准中等的游戏。为提升游戏质量，Gearbox 决定对其进行改造。今年 5 月有传闻说本作已经被取消，而在今年 9 月的西雅图 PAX Prime 展会上，Gearbox 总裁 Randy Pitchford 确认《狂暴四人组》将会变为一款全新原创游戏，看来游戏发售日也会被推迟到遥遥无期。

监察风云

发行商：Ubisoft
首次公布时间：2012年6月

把一款公布不到半年的游戏称为雾件，说起来有些草率，但是让我们面对现实吧，《监察风云 (Watch Dogs)》想在 2013 年内发售确实不大可能，虽然我们都很希望能尽快玩到。

E3 2012 出现了不少“准次世代游戏”，他们以次世代主机的画质为目标，却是对应本世代主机。为了给人留下足够深刻的印象，它们在公布之时其实是在高配置的 PC 上运行，在家用机上发售之后画面必然缩水，但我们仍然为其巨大的野心而充满期待。



育碧蒙特利尔工作室从 2010 年开始制作《监察风云》，其目标是“超越当今开放世界游戏的极限”，玩家不止是能在开放的城市中自由行动，甚至能通过黑客技术侵入网络，进而控制整个城市。游戏发生在芝加哥，这座城市已通过 CtOS 超级计算机集中控制城市里的所有电子设备，并包含了所有居民的信息。主角是超级黑客 Aiden Pearce，他能侵入 CtOS 系统，从而控制交通、通信、监控等设备，在行动中随时调用。本作不仅概念新颖大胆、画面超越想像，游戏中的人物动作也极为流畅敏捷。最大的问题是，它的素质高到有些超越时代，以至于让我们很难相信能在 PS3/X360 上实现，隐隐约约地让人产生“也许会转移到次世代主机”的预感。

星球大战1313

发行商：LucasArts
首次公布时间：2012年6月

在 E3 2012，除了《监察风云》外，还有另外一款备受关注的“准次世代游戏”公开，那就是用“虚幻引擎 3.9”制作的《星球大战 1313》。本作由 LucasArts 内部工作室开发，鼎鼎大名的工业光魔、卢卡斯动画、天行者音效等电影特效工作室也参与其中。从 E3 的首个预告片来看，这基本上是一个太空版的《未知海域》。超越时代的画面表现将《未知海域》所擅长的那种电影式表现手法发挥到极致。在游戏中，玩家扮演的是赏金猎人，在 Coruscant 星球的地下 1313 层展开冒险，目的是寻找某犯罪阴谋的真相。与其他《星战》游戏相比，本作更有“硬科幻”的味道，更多地基于真实，玩家使用的不是原力与光剑，而是更具真实性的武器和器具。虽然游戏是发生在一个地下世界，但并不表示玩家将在不见天日的地牢里探索千篇一律的场景。据介绍，本作的地下世界相当于一个地底的超级城市，融合了多个真实城市的特点。

与《监察风云》一样，《星球大战 1313》的画面虽然惊人，只可惜是在高配置 PC 上运行的，PS3 版不具备实现此等画面的可能性，因此游戏变成次世代平台的可能性很大，所以我们估计要好几年后才能看到它的发售。

Project Ogre

发行商：Konami
首次公布时间：2011年6月

▲小岛秀夫放出的“兽人计划”人物模型照片。

E3 2011，小岛秀夫十分罕见地没有参加 E3 展，不过小岛组仍然不忘在 E3 展之前公布他们的新作消息。而这次的重点不是《潜龙谍影 崛起》，而是小岛组全力打造的 FOX 引擎，而该引擎演示影像中的游戏代号为“兽人计划 (Project Ogre)”。

小岛秀夫曾表示，“兽人计划”与《MGS》那种电影般的游戏体验不同，是一款自由的沙箱式游戏。2012 年 9 月，当《潜龙谍影 原爆点》公布时，小岛秀夫也说本作将会带给玩家开放的世界。于是人们难免将二者联系起来。但是小岛秀夫后来表示，《潜龙谍影 原爆点》并非“兽人计划”。遥想此前小岛曾表示他正在开发两款新作，看来这确实是两款不同的游戏。小岛还表示，“兽人计划”是有兽人的，而《潜龙谍影》不会有兽人。况且之前“兽人计划”的影像中鲜艳明亮的森林场景确实与《原爆点》黑暗的画面风格不符。

其实在今年 3 月份，小岛秀夫曾在其推特上放出一张模型照片，并暗示照片中的兽人武士就是“兽人计划”的主角。小岛秀夫不断对外界说明自己不想继续开发《MGS》，只想挑战全新游戏类型。虽然他最终还是不得不继续开发《潜龙谍影 原爆点》，但他本人花费更多心血的可能是“兽人计划”。多种迹象表明，《潜龙谍影 原爆点》是在“兽人计划”启动已久之后才开始开发的。大概是在 2011 年初小岛组决定将《潜龙谍影 崛起》转交给白金工作室开发之后，原本负责该作的团队就可以转去开发《原爆点》，而小岛秀夫的团队主力可能仍在制作“兽人计划”。小岛秀夫曾对 CNN 表示“兽人计划”的游戏时间将超过 100 小时，而所谓的“兽人”并非美式游戏中常见的兽人，而是日语中的“鬼”，大概更接近于《鬼武者》中的敌人形象。无论如何，“兽人计划”的开发将会是一个漫长的过程，最后能否变为成品上市犹未可知。

潜龙谍影 原爆点

发行商：Konami
首次公布时间：2012年9月

根据“游戏华丽到越不可思议，越有可能成为雾件”的普世真理，画面好到令人难以置信的《潜龙谍影 原爆点》将会是一个极具潜力的雾件神作。虽然这是一款公布至今不到两个月的游戏，当我们想想差点被取消的《潜龙谍影 崛起复仇》，再想想小岛组还有“兽人计划”，没准还有一个《潜龙谍影 5》，我们就无法对他的发售日产生信心了。

野心越大越有可能把自己逼入死角。《潜龙谍影 原爆点》是一个野心巨大的游戏，小岛秀夫表示，本作将会有巨大的开放式场景，首个影

像中看起来已经十分巨大的军事基地只不过是本作舞台的一小部分。在游戏中玩家还可以驾驶直升机自由翱翔，抵达任意地点，各个大地区之间主要以直升机为交通工具。而且游戏中的时间是真实流逝的，场景会随着时间而变化，这也将影响到潜入的战术。本作还融入了类似于《潜龙谍影 和平行者》的基地概念，玩家可以逐渐将自己的基地发展壮大，还可以开发自己的武器……这些概念都十分诱人，惟一令人担忧的是规模如此庞大的游戏要花几年时间才能做好?

看看首个预告片中那细致入微的画面，完全电影级的画面细节，强烈的氛围渲染，风、雨、衣物、表情……所有细节都做到无可挑剔，如果整个游戏都是这素质，制作规模至少是《MGS4》的好几倍，而《MGS4》的成本据说已经超过 6500 万美元。《潜龙谍影 原爆点》证明了 FOX 引擎的实力，但这种画面在 PS3/X360 上几乎是不可能实现的。小岛秀夫也承认现场演示 DEMO 是在高配置 PC 上运行的。PS3 版的实际成品必将明显缩水，最终在不断的延期中变成 PS4 游戏也不无可能。

炽焰帝国II

发行商：Blueside
首次公布时间：2008年1月

这些年来，韩国游戏开发商们技术力的发展令人刮目相看，不少网游大作的画面早已超越日本的绝大多数游戏。但是在存在诸多硬件限制的家用机上，韩国公司们普遍水土不服。《炽焰帝国》是韩产家用机游戏难得的成功作品之一，其发行商 Blueside 于 2008 年 1 月公布了野心勃勃的《炽焰帝国 II》，当时公布的对应平台是 PC 和家用机，游戏类型是独创的所谓“MMORTS”，即“大型多人在线即时战略游戏”。游戏中既有单人剧情模式，又有独立的在线多人模式。原本该作是优先选择 X360，因为《炽焰帝国》是在 Xbox 上崛起的游戏，当年曾创造了韩国的 Xbox 游戏销量记录。游戏公布了两年后，有消息称《炽焰帝国 II》陷入了“开发地狱”，Blueside 正深陷财务困境，部分员工的工资都发不出去，多名开发人员辞职成立了自己的新公司。之后 Blueside 与联合开发商 Phantagram 表示目前有 90 人正在开发《炽焰帝国 II》，但是要同时进行家用机和 PC 版的制作，90 人团队根本不够用，这是延期的主要原因，另外一个原因是开发团队对于家用机的网络模式缺乏经验。

2010 年 10 月，Blueside 宣布将《炽焰帝国 II》的 X360 版无限期搁置，原因是微软严格管制 Xbox LIVE 游戏的第三方自行收费制度，因此 Blueside 决定将《炽焰帝国 II》转移到 PS3 上，因为 PSN 对第三方的态度非常开放，但这意味着必须花更多时间进行移植。根据当时的官方资料，本作已经花费了 2000 多万美元，此时的主要游戏系统都已制作完成。Blueside 表示 PS3 版将于 2012 年内发售，但是之后两年时间，PS3 版也没有公布任何实际性消息。也许 PS3 高难度的开发环境对于本来就缺乏家用机游戏制作经验的韩国公司来说实在无法应付。

根据 Blueside 发布的游戏截图，《炽焰帝国 II》有着《指环王》般的宏大战争场面，画面表现不输给欧美的任何 3A 大作。但这些截图极有可能是来自 PC 版。至少就目前为止所知的信息，《炽焰帝国 II》既有日式游戏的养眼人设，又有欧美游戏的大气磅礴。Blueside 试图完美融合 RTS 和动作游戏，玩家可扮演武将在千军万马中厮杀，同时身后还跟随着一支队伍，可控制队伍的行军路线、改变阵型、变换战术，也可以使用大炮轰炸城墙。

insane

发行商：THQ
首次公布时间：2010年12月

在一个大发行商的倒闭过程中，总是会产生若干个雾件。它们原本被视为救命稻草，结果往往成为压死骆驼的最后一根稻草。THQ 深陷困境后，将最后的赌注押在几个主要项目上，其中就包括板垣伴信的《恶魔三全音》以及大导演吉尔莫・德尔・托罗的《insane》。可惜这两款大作都在投入了大量资本之后被 THQ 取消。这打了水漂的几千万美元加剧了 THQ 的亏损，加速了它的倒闭。

吉尔莫・德尔・托罗是一位高产的导演，代表作包括《潘神的迷宫》、《地狱男爵》、《刀锋战士》等，参与制作的电影还有《功夫熊猫 2》、《007 大破量子危机》等。《insane》是由其策划的一个恐怖生存游戏三部曲，由 THQ 旗下的 Volition 工作室开发。托罗说：“这个新游戏系列将会把玩家带到从未见过的世界，每一个动作都会让他们质疑自己的存在与道德。”可惜这个相当有野心的三部曲在今年 8 月因为 THQ 的撤资而终止，与《恶魔三全音》一样，《insane》的知识产权被还给了托罗导演，至于他是否会寻找其他合作伙伴将游戏继续做下去，目前不得而知。

INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

顽皮狗成长记录

——从古惑狼到末日余生

在年轻的游戏行业里，向来不乏才华横溢的少年创业者们。他们有的是大学生，有的只是中学生，他们在宿舍里，或者父母家的车库里创造游戏，然后自己寻找发行商，将自己的爱好变成一种谋生的方式。这些少年们缺乏社会经验，缺乏商业资源，但他们拥有满脑子的精彩游戏创意。他们需要的只是一个伯乐，一个能帮助他们将创意变成商品的厂商。

26 年前，两位 16 岁的少年合伙创办了一家叫做顽皮狗的游戏工作室。正如他们的公司名一样，两位少年稚气未脱，对社会一无所知。幸运的是，他们获得了 EA、3DO、环球等大公司的支持，抓住了大展拳脚的机会。而为他们提供了最广阔舞台的，是近 20 年来一直致力于培育新秀的 SCE。虽然业界的环境在变，投资小开发商的风险在加大，但 SCE 如今仍然保持传统，为那些名不见经传的小工作室提供露脸的机会，谁又敢说这些后来者中不会出现下一只顽皮狗？

文 藤曦　美编 心の永恒

顽皮狗的诞生

1986 年，杰森·鲁宾（Jason Rubin）与安迪·佳文（Andy Gavin）合伙创办了顽皮狗工作室，很快成为 EA 最年轻的两位外包开发者。与美国的很多名开发商一样，他们从一个业余的游戏开发小组逐渐发展成享誉世界的顶尖工作室，如今更是 PlayStation 家族的头号猛将。在创造了《古惑狼》、《杰克与达斯特》、《未知海域》这三大系列之后，他们将以最新作《末日余生》再次证明自己的非凡实力。

这一切要从苹果的 Apple II 电脑说起，没有它，杰森与安迪就不会成为朋友，也就没有顽皮狗的诞生，更不会有德雷克的出现。

杰森大约在 13 岁那年认识了佳文，当时两人都住在华盛顿，是同一所中学的学生，

■安迪·佳文

因为都很喜欢 Apple II 电脑，所以经常一起坐在教室里聊电脑与编程。他们发现自己做一些简单的编程以及研究盗版破解比老师教的东西更有趣，经常互相交流自己的技术心得。杰森说：“那时我们很小，没有书、没有网站，也没有其他教程材料，只有靠实验与交流进行学习。”

杰森清楚地记得，当时他以为只要不断将文件进行压缩，最终就可以将其压缩到 1 个字节。更有技术经验的安迪告诉他这种想法根本不可能实现，经过他的解说之后，杰森豁

然开朗，不由对这位同龄人心生敬佩之情。“我们就这样进行了成千上万次的讨论，分享自己的想法与诀窍，就这样开始摸到如何做出一个完整游戏的窍门。”杰森说。那时花上一个周末的时间就有可能做好一个所谓的完整游戏，杰森做了一个“基本上十分完整”的高尔夫球游戏，结果不明就里的安迪往同一张软盘上拷了另一个文件，导致杰森辛苦制作的游戏文件损坏。他们还一起制作了一款拳击游戏，模仿FC 的名作《Punch Out》，最后因为一些无法克服的技术问题而失败。

15 岁时，杰森从一次滑雪之旅归来，饶有兴致地制作了一款滑雪游戏，叫做《Ski Stud》。游戏的画面与编程都是由他自己独力完成，他对画面十分满意，但是游戏开始运行后，发现滑雪者从山顶滑下后，越往下游戏速度就变得越慢。杰森绞尽脑汁也想不到解决的办法，只能向安迪求救。安迪重写了游戏的核心代码，游戏拖慢的问题迎刃而解，两人尖叫欢呼，对这款“看起来很专业”的游戏越看越满意，决定让它成为他们第一款正式出版发行的游戏。小小年纪的两位中学生已颇具版权意识，他们使用了一款点阵图绘图工具，向该软件的发行商Baudville 公司申请了绘图工具的商业化应用授权。接着他们打算将游戏装进塑料袋，在华盛顿地区销售。Baudville 看到杰森与安迪制作的游戏后产生了浓厚的兴趣，不仅不收他们的授权费，反而向他们购买游戏发行权。就这样他们获得了 250 美元的支票，这是他们在游戏业赚到的第一笔钱，他们兴奋地对自己说：“从今往后，我们就是游戏开发者了！”

“也许我们太年轻了，没有意识到自己太稚嫩。我记得曾参加EA 的开发者座谈会，这是 EA 每年举办的大型内部开发人员会议。安迪和我当时才 17 岁，是全场最小的，还没到法定的喝酒年龄。饭店的酒吧好像也不介意。我大约记得当时看到了心目中所有的英雄们：Bill Budge、Will Harvey、Brent Iverson……他们都是比我大好多的老一辈游戏开发者。当然我也记得当晚喝了很多很多！”

■杰森・鲁宾

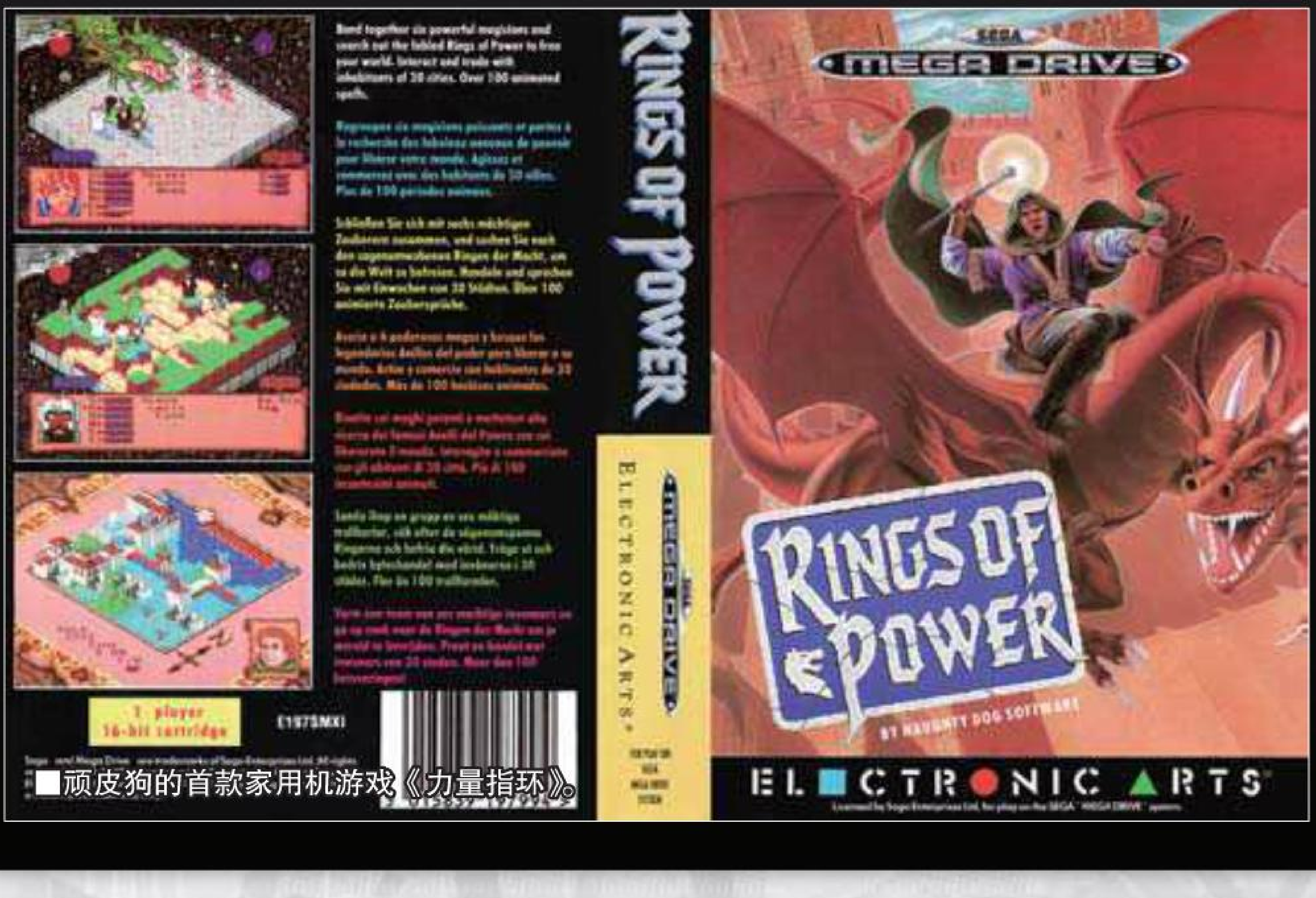
杰森认为，要成为一名企业家，必须要有一些盲目而天真的信念。正如 25 年前年少轻狂的他坚信自己必将成功。“如果当时没有那种毫无根据的坚定信念，我的人生也许会走一条更平稳的路。”杰森说他从不认为自己才华横溢，也不觉得自己很特别，但他相信自大不是一件坏事，他会支持那些敢于在他面前说“我一定会成功”的人。“著名企业家Jeff Stibel 曾在《哈佛商业评论》的专栏中写道，创业是一种病，我有这种病。也许我因为太年轻而得到特殊待遇，但自己从未意识到。”

EA的秘密

创办顽皮狗工作室后，杰森与安迪没有任何所谓的商业计划，他们只想做自己认为有趣的游戏。对于钱也没什么概念，只想着能赚多少是多少。至于游戏开发成本，“这得问我们的父母，他们付的房租与电费。”杰森笑道。

《Ski Stud》(该作后来更名为《Ski Crazed》)之后，杰森与安迪准备为Baudville 开发一款续作，游戏命名为《梦幻地带》(Dream Zone)，这是一款 Apple II 平台的图形冒险游戏，也对应 Amiga、雅达利 ST 等平台。与之前的滑雪游戏相比，《梦幻地带》十分畅销，销量突破了 1 万套，对于两个年仅 16 岁的中学生，这无疑是令人兴奋的商业成就。

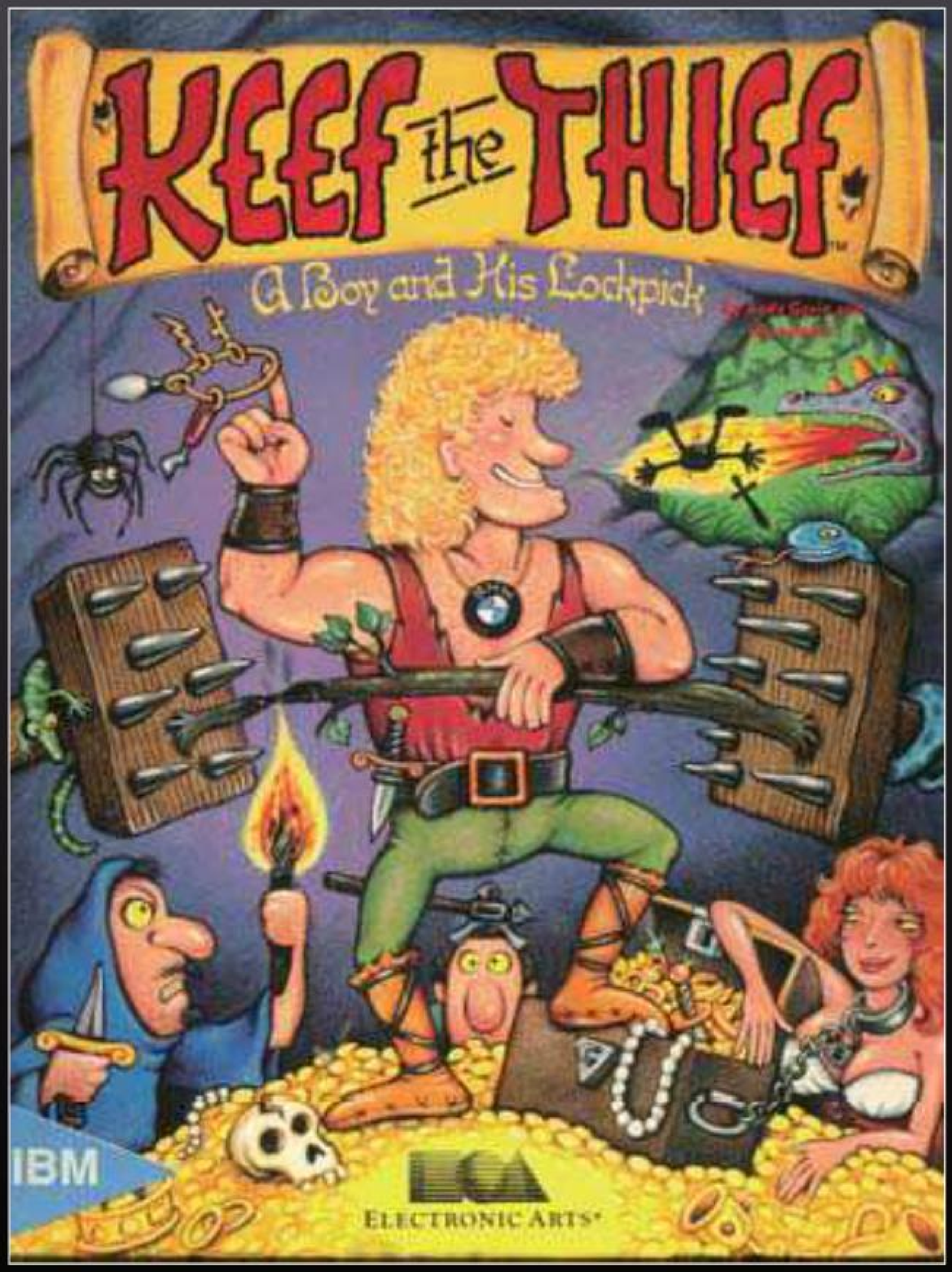
看到自己的游戏销量突破 1 万套之后，杰森与安迪开始对自己的未来有了一些规划。首先他们要找一家更有实力的游戏发行商。两个不知天高地厚的小子决定找 EA 当他们的发行商，他们通过客户服务热线联络了 EA，结果竟然真的获得为 EA 开发游戏的机会。回想起那时的情形，杰森说：“老实说，我现在也搞不清楚我们是怎么做到的。这就好比今天有个孩子放个视频到 YouTube 上，获得了 50 多万的点击量，然后就敢联系华纳兄弟说想和他们一起拍电影。”原来，当时从事游戏开发的人才太少，处于迅速扩张阶段的 EA 求贤若渴，有游戏开发经验的人想和 EA 合作并不是那么难。几个月后，杰森与安迪开始为 EA 制作《大盗基佛》(Keef the Thief)，这是又一款图形冒险游戏，也获得了不错的销量，于是EA 和他们签署了第二款游戏发行协议。这款游戏是 MD 平台的 RPG《力量指环》(Rings of Power)，它是顽皮狗的第一款家用机游戏。杰森与安迪这才发现为家用机开发游戏与制作PC 游戏完全是两个概念，后者更像是一种业余爱好，前者才是真正的娱乐产品，需要投入大量的心血。当时安迪与杰森已经上大学，安迪在宾夕法尼亚大学的海沃福德学院，而杰森在密歇根大学，两人距离太远，只能通过网络交流，分别负责游戏的不同部分，所以游戏的开发进度缓慢，足足花了 3 年的时间才做完。



■顽皮狗的首款家用机游戏《力量指环》

《力量指环》没有辜负安迪与杰森大学时代所付出的无数课余时间，游戏发售后获得热烈好评，首批出货很快销售一空。不幸的是，当时 EA 在强推《约翰·麦登橄榄球》，而世嘉为避免 MD 游戏泛滥损伤品牌形象，对于各第三方发行的 MD 游戏数量有限额。EA 决定将限额全部留给《约翰・麦登橄榄球》，《力量指环》失去了再版发行的机会。《力量指环》是一款大型 RPG，ROM 容量比《约翰・麦登橄榄球》大得多，还要配备EEPROM 用于存储进度，卡带生产成本自然高得多，利润率相对较低。而且这又是外部开发的游戏，当然比不上 EA 自己开发的橄榄球游戏重要。安迪与杰森能够理解 EA 的商业决定，但是作为一家开发商，被发行商抛弃的滋味不好受，于是他们决定另寻合作伙伴。

《力量指环》被 EA 抛弃后，杰森与安迪曾短暂离开游戏行业，想在其他行业打拼。直到 8 个月后，他们接到了 EA 创始人崔普·霍金斯(Trip Hawkins)的电话。原来，霍金斯早就离开 EA，创办了 3DO 公司，打造自己的 3DO 主机。为了增强 3DO 的游戏阵容，



霍金斯用尽了自己的全部人脉，拉拢所有能联系到的游戏开发者，其中当然也包括曾与之合作的顽皮狗。安迪与杰森初见霍金斯，是在做完《大盗基佛》之后。他们在 EA 的办公楼里闲逛，安迪发现了一个银色的盒子，上面有一根线与电脑连接。原来这是一台被拆解的世嘉 MD 主机，EA 通过反向工程破解了 MD，在未得到世嘉许可的情况下提前开始进行 MD 的游戏制作。当时美国游戏市场尚未形成正规的行业秩序，EA 这种做法在第三方发行商中非常普遍。通常第三方是通过这种方式与第一方讨价还价，逼第一方在权利金条件方面提供一些优惠，否则就直接发行对应游戏，第一方一个子儿也拿不到。当时的版权法对此并无明确界定，就算打官司，第一方也不一定能赢。不过在游戏发售之前，已经将主机破解的事实必须对外严格保密，安迪与杰森在无意中撞破了 EA 的最高机密，年少无知的他们还找到 EA 高层就此事表示质疑。结果霍金斯带着一群律师，以及一份保密协议找到了他们。安迪与杰森抓住了 EA 的小辫子，就趁机提出了自己的条件：只要 EA 同意发行他们的下一款游戏，他们就会把这个秘密永远吞进肚子里。这款游戏就是《力量指环》，霍金斯看过初期概念演示后也认为不错，就干脆让他们把这游戏做到 MD 上。顽皮狗就因为这样一个见不得光的秘密而转型为家用机游戏开发商。

◀▲由 EA 发行的《大盗基佛》。

索尼克的屁股

霍金斯是个演讲天才，说话极具说服力，很多大公司都被他说动。而杰森与安迪加盟 3DO 的另一个考量因素是其采用了 CD-ROM 为介质，光碟的生产成本低、速度快，而且再也不用为游戏容量的压缩而烦恼。霍金斯还为顽皮狗提供了免费的游戏开发工具包。

顽皮狗还没找到发行商，就开始制作其首款 3DO 游戏。杰森与安迪又成为了全职的游戏开发者，用自己的钱制作了这款名为《勇士之路》(Way of the Warrior) 的 3DO 游戏，这是他们将游戏从业余爱好转化为正式职业的转折之作，但他们仍旧没有自己的商业计划。

《勇士之路》开发末期，为了宣传自己费尽心血开发的这款新作，顽皮狗在消费电子展上租了一个 1 平方米的超迷你小展位，花了 1 万美元。杰森说："这是我们当时的全部身家。我们的'展台'其实是在 3DO 大展台里面的一个电视机宽度的小柜台。当时发行商们都让开发商给自己的游戏打上'多媒体'的口号，所谓的多媒体游戏通常是一些拍摄质量低劣的互动影像，还有一些古怪的半游戏性质的垃圾。等他们意识到这些东西卖不动的时候为时已晚。不幸的是，当时即将完成的真正的游戏只有一款，就是我们的《勇士之路》，它是类似于《致命格斗》的游戏。于是几家发行商竞相出价购买我们的游戏，最后胜出的是环球互动工作室。"

顽皮狗选择环球的主要原因，是他们愿意为其下一部作品出资，而且对游戏的创作方向毫无限制。于是顽皮狗的两位创始人带上行李，开着自己的车，从波士顿千里迢迢地搬到了他们的新办公地点——位于好莱坞的环球影城。漫长的旅途中，他们也在构思着下一款游戏。他们打算开发一款有生动角色形象的动作游戏。这次有环球在背后支持，资金宽裕了许多，还有环球的整个开发团队供他们差遣。他们要做出有全新面貌的游戏，格斗与赛车游戏都已 3D 化，但平台动作游戏还停留在 2D 时代。3D 的平台动作应该有怎样的画面和玩法？当时《超级马里奥 64》并未公布，顽皮狗能够参考的对象不多，他们将 3D 平台动作游戏的概念戏称为"索尼克的屁股"，因为在 3D 游戏中，玩家大多数时候看到的是角色的背面。杰森说："索尼克的屁股该长啥样呢？谁知道呢！但是在我们的新作中，角色的屁股一定要很酷，你可是要盯着它好几个小时呢！"

■采用真人实拍技术的《勇士之路》。

与此同时，在日本的某处，宫本茂和中裕司也在筹划着平台动作游戏的 3D 化转型。随着土星的登场，以及 N64 的呼之欲出，索尼克与马里奥的 3D 化成为可能。作为两家公司多年来的制胜法宝，平台动作游戏也被他们视为新生代主机的重点类型。宫本茂大胆地将过去在一个平面上进行的平台动作游戏变为开放的 3D 空间，而中裕司只是将画面 3D 化，玩法还是保留 2D。顽皮狗则是别出心裁地将其新作介于二者之间——游戏带给玩家的是一个可以自由上下左右移动的 3D 世界，但是通过场景的构造将玩家限定于一个前进方向（向画面纵深处或左右移动），这样做的好处是既有 3D 游戏的移动自由，又不至于在完全开放的 3D 场景中迷路。对于刚刚从 2D 时代过来的玩家，镜头一转也许就找不着北了，更恼人的是经常被镜头里看不到的敌人攻击。而采用顽皮狗的这种关卡处理方式，就可以轻松过渡到 3D 时代，2D 平台动作游戏对于精确跳跃位置、按键时机的把握都可以得到保留。为了避免玩家总是只看到主角的屁股，顽

▲古惑狼的初期设定草稿。

皮狗还设计了一些经典横卷轴视点的关卡，还有一些朝屏幕外移动的关卡，也就是朝向镜头“夺命狂奔”型游戏桥段。这样就能让玩家看到主角的正脸。

平台动作游戏最大的魅力就是形象鲜明生动的主角，任天堂与世嘉都已经有自己的吉祥物，顽皮狗也打算为索尼打造一个吉祥物。他们知道刚进入游戏业的索尼，一定需要能与索尼克和马里奥抗衡的吉祥物。杰森回忆起当时的情形说：“我们讨论两天后做出了这一决定，当时车已经开到了犹他州。两个 24 岁的年轻人，从未做过一个真正成功的游戏，全部家当都放在后车厢里，就这样开车到洛杉矶，然后聘请了首批职员，思考如何做出伟大的动作游戏，努力开发自己的第一款 3D 游戏，创造一个吸引人的角色与品牌。一切就绪后就差给索尼打个电话，跟他们说我们已经创造了 PS 的吉祥物。就这么简单，真的。”

环球恩怨

当时顽皮狗并不知道索尼是否已经在创造自己的吉祥物，毕竟当时他们是环球旗下，而非索尼内部开发者。但是“要成为一名成功的企业家，必须要有一定的盲目信念，要大胆拓荒，傻傻地进入新领域”，杰森与安迪有这种盲目信念，那时他们已经有商业计划，有预算规划，有足够的人手，有限定的完工时间。顽皮狗开始成为一家真正的企业。

虽然自身是电脑黑客起家的技术宅男，杰森与安迪对商业管理并不苦手。杰森本人大学时毕竟学过经济学，而且在他创办顽皮狗之后，也曾同时做过不少小生意，比如上大学时就开了一家做 T 恤图案印制的小公司，一年卖掉了 5 万件 T 恤衫。他说：“商业运作对我们而言从来就不是问题。”

根据环球与顽皮狗的协议，顽皮狗可以在庞大的环球影城里免费使用一个办公室，还有免费的电话、传真机，就连秘书都是环球免费提供。杰森说：“最初他们的这些免费供应甚至不要求我们的任何产品回报，他们只想要一些有才华的人在他们的麾下工作，希望这样能给环球创造出好东西。这听起来有些不可思议，但这种策略确实适合环球。我们的合同条件基本上和当时的斯蒂芬·斯皮尔伯格差不多，只不过我们所有人的办公空间加起来只有他一个人的办公室大。”

与当时的所有游戏公司比，影业巨头们到底还是财大气粗。要是与 EA 合作，在索要开发预算的同时，得先有一个有潜力的游戏项目作为回报。杰森说：“如果我们想有瓦遮头，有桌子可办公，有电可用，都只能自己想办法。对发行商来说，你要么是内部要么就是外部工作室。内部团队做的一切都是他们的，一切都无法自己掌控和拥有。而外部团队要自给自足。”相比之下，好莱坞采取所谓的“管家买卖”方式，内容创造者们只需专心于内容的制作，其他一切杂务都交给公司的专业人员打理。顽皮狗对此非常满意，与环球一下签了 3 款游戏。事实证明这是一次双赢的合作，顽皮狗打响了名头，而环球进账了数亿美元。

事实上顽皮狗是环球“管家买卖”合作方式引进的第一家游戏开发商，时任环球互动副总裁的马克·切尼（Mark Cerny）只对顽皮狗以及另一个游戏团队有充分的信心，那就是 Insomniac Games。其他实力稍逊的团队只能按照标准条款进行合作。顽皮狗与 Insomniac 之间的关系可谓亦敌亦友，这是一种互相较劲儿的良性竞争。杰森说：“我们都批判彼此的作品，偶尔却共享代码，甚至让对方的角色在自己的游戏里客串。我们也经常与彼此一起外出消遣，至今我仍然与 Insomniac 们关系密切。这种竞争至今依然存在。在我看来，当时顽皮狗的克拉修比起 Insomniac 的斯派罗，在销量和质量方面都有优势。但是老实说《瑞奇与叮当》有时候在销量和影响力方面都比《杰克与达斯特》高。至于《抵抗》和《未知海域》则留待粉丝判断。这两个系列不是相同类型，所以不像过去那样好对比。不过我知道在大伙儿的内心里，顽皮狗与 Insomniac 的兄弟团队们还是在暗地里彼此较劲儿的。”

▲马克·切尼对顽皮狗的成长有着无法磨灭的功劳。

顽皮狗与环球签署的 3 款游戏发行协议就是《古惑狼》三部曲。到 1998 年底，这三部曲已经达成一千多万套的惊人销量，成为 PS 最具标志性的游戏系列之一。而在三部曲结束之后，顽皮狗与环球之间的合作也宣告结束。由于古惑狼克拉修成为玩家心目中的 PS 吉祥物，索尼花高价接手了游戏的发行权，顽皮狗的资金供应者也从环球变成了索尼。不仅如此，索尼还将《古惑狼》打入日本，大大提升了顽皮狗的全球知名度。在《古惑狼》的商业成功中居功至伟的马克·切尼，成为了一名独立承包商，继续与顽皮狗合作。不过《古惑狼》的知识产权仍然属于环球，索尼与顽皮狗要根据游戏销量向其支付授权金。顽皮狗对这种新合作方式不满，杰森说：“我们不想把开发者的收益白白交给没有对游戏做出任何贡献的公司，而且他们变得越来越难以相处，还总是不断想将《古惑狼》的成功占为己有。所以我们在《古惑狼 3》之后宣布不再继续开发。当时环球互动的管理层都快气疯了。”

杰森说，在《古惑狼 3》开发后期，顽皮狗与环球之间的关系变得十分紧张。顽皮狗被迫搬到环球办公楼的走廊里工作，饱尝寄人篱下的苦涩滋味。对于那段苦不堪言的时期，杰森至今记忆犹新：“虽然根据合同他们有义务为我们提供办公场所，但他们想尽办法让我们的生活变得可悲。为了圣诞节前发售，他们提出了过分的交货时间，我们根本没时间在项目中途搬家。在游戏做完之前，我们不得不一直在楼道里办公。那一年，顽皮狗没有周末，每天工作 16 到 20 小时。更糟糕的是，环球到了下班时间就把中央空调给关了。洛杉矶的夏天热得要命，夜里，尤其是周末的时候，封闭的 34 楼里温度都超过 37 度了。这绝无任何夸张成分，我们买了温度计一直在测温度，因为过热的温度不仅让我们受不了，服务器经常因为过热而宕机。大楼还不让我们自带小空调进去。我们只能拿一桶冰，用风扇对着服务器吹。最后我们是把一台空调伪装成小冰箱，才成功运入大楼中，解决了温度问题。”

那一年环球互动还做了许许多多刁难顽皮狗的恶心事儿，但这一切都已成为历史。顽强的顽皮狗们坐在楼道的椅子上，光着膀子做完了《古惑狼 3》。但是回顾历史，正是因为环球的小心眼儿，才有了顽皮狗的今天。杰森说：“如果当年环球仁慈一点、负责任一点，也许今天顽皮狗还在做《古惑狼》呢！”

杰克与达斯特

《古惑狼 3》做完后,顽皮狗头也不回地搬出了环球的办公楼,开始制作一款卡丁车游戏。最初他们没想过使用哪些角色,最初的版本中,驾驶卡丁车的车手们只是毫无特征的方块人。索尼提出可以用《古惑狼》的角色,既然任天堂有《马里奥赛车》,索尼就应该有《古惑狼赛车》。顽皮狗不愿再和环球打交道,不过这些版权事务自然有索尼方面的人员跟进。杰森说,当时顽皮狗完全无法与环球的管理层对话,他们的脾气真是一点就燃。但索尼顺利完成了授权洽谈,顽皮狗脱离环球之后的第一款游戏就这样诞生了。

《古惑狼赛车》只是顽皮狗过渡时期的游戏,杰森与安迪知道他们要尽快打造自己的原创新作。当大部分开发人员仍在制作《古惑狼赛车》时,安迪、斯蒂芬·怀特(Stephen White)和马克·切尼开始开发面向 PS2 的次世代游戏引擎。安迪与杰森冒险投入 400 万美元开发他们的首款 PS2 游戏——《杰克与达斯特》。没过多久,他们产生了卖掉顽皮狗的念头。

《古惑狼》的发行工作交给索尼之后,环球对游戏的贡献接近于零。杰森说:“我不能说环球毫无贡献的惟一理由是马克·切尼,当时他还是环球的员工,他是我们的制作人,对于游戏的成功发挥了重要作用。他的工资与工作是环球对早期《古惑狼》的主要贡献。但马克最后离开了环球,我们直接和他合作了。他的报酬由索尼支付。马克继续对我们的游戏发挥关键作用,但他的贡献与环球再无关系。从那时起,他们(环球)所做的事除了收版税之外就再无其他。”

《杰克与达斯特》是顽皮狗为了彻底摆脱环球而开发的原创游戏。对于这款游戏的目标,顽皮狗并非意在复制过去的成功,而是实现自己的梦想。当年在开发《古惑狼》一代时,就产生了《杰克与达斯特》的初步构想,只是受到机能限制而无法实现。顽皮狗要做的是将冒险体验与情节发展完美交织的游戏,以紧凑的游戏操作贯穿始终。换句话说,他们需要的是一部可以玩的动画电影。

由于《古惑狼》的大成功,顽皮狗积累了相当可观的财富,大家对走向 PS2 新时代都很兴奋。索尼在全球 70 多个国家的行销网络都可以为顽皮狗提供支持。顽皮狗对于这个新东家十分满意。新工作室选址于洛杉矶卫星城之一的 Santa Monica,那时顽皮狗们对于好莱坞这个繁华之地已无丝毫留恋。杰森说:“我们本以为驻扎于娱乐业重镇非常重要,所以我们选择洛杉矶而不是旧金山的另一家发行商。在 1994 年的时候,大家都以为游戏将会更加多媒体化,好莱坞有更好的人才。但事实并非如此。当然,在洛杉矶有许多杰出的配音演员、动画设计师、编剧等人才,洛杉矶是一个适合居住与生活的好地方,但其他大城市也有他们的优势。”顽皮狗对地点并不看重,不过在旧金山、洛杉矶、西雅图、温哥华、蒙特利尔等都市,因为游戏业人才丰富,可以更方便地找到优秀的人才,不

过公司之间的人才争夺战也很激烈。而在很多小地方,比如 Epic Games 所在的北卡罗来纳州嘉里市,虽然人才招聘不易,但是更能留住人才,因为方圆几百里都没有其他游戏公司。选择 Santa Monica 的好处是便于与索尼的其他工作室合作交流,SCE Santa Monica 也是索尼重点扶持的一个工作室。

因为与索尼的密切关系,杰森与安迪经常到东京出差。工作之余,他们会到六本木的一家夜总会消遣。那家店叫做 Lexington Queen,其特色是重金属乐团的表演,那里成为 1990 年代末顽皮狗最喜欢的深夜娱乐场所,他们经常在那里待到凌晨 4 点。有一次安迪、杰森与 SCEA 主管 Kelly Flock,和来自《Game Informer》杂志的 Andy McNamara 和 Andy Reiner 一起到 Lexington Queen 消遣。酒过三巡,他们开始讨论顽皮狗的下一个新作计划。当时 Kelly 也不知道顽皮狗在做什么游戏,索尼方面只有吉田修平和 Connie Booth 看过正在开发中的《杰克与达斯特》。Kelly 说,顽皮狗已经站在了顶点,在 PS 的十大畅销游戏中,顽皮狗的游戏分别占据了第二、第四和第七名,《古惑狼赛车》的销量排名也在迅速提高。但是 Kelly 认为顽皮狗已无下一个高峰可攀,未来只能是盛极而衰。这句话对安迪和杰森来说无异于当头棒喝。当时在场的《Game Informer》编辑 Andy McNamara 和 Andy Reiner 已经喝得酩酊大醉,听闻此言后竟然暴喝一声,越过桌子和 Kelly 扭打了起来。愣在一旁的安迪与杰森面面相觑,他们知道 Kelly 的话虽然不中听,却不无道理。就在那时,他们萌生了卖掉公司的打算。

顽皮狗的成长

另一方面,索尼高层早已有收购顽皮狗的打算。古惑狼克拉修是 PS 时代最具标志性的吉祥物,让索尼尴尬的是,由于其版权属于环球,后来《古惑狼》变成了跨平台游戏。索尼不想历史重演,它知道顽皮狗有实力再打造一个 PS2 的吉祥物,但它必须对作品有完全的知识产权,完全杜绝其跨平台的可能。而顽皮狗不想再花 6 年时间打造一个自己不拥有知识产权的游戏系列。惟一的解决办法就是由索尼收购顽皮狗,变成一家人之后,双方所面临的问题便一扫而空。索尼开出了让安迪与杰森无法拒绝的条件,而对于顽皮狗的开发团队,这也是件好事。他们可以不用再担心经济问题,专注于开发最优秀的游戏,而且还能率先获得新主机的开发套件,能够获得只有索尼才能给予的各种资源。

拿到索尼支付的巨额收购金之后,安迪与杰森知道这笔钱足够他们舒舒服服地过完下半辈子。2004 年 10 月,在合同到期之后,他们决定离开顽皮狗。离去的原因有很多,最重要的是在顽皮狗期间,为了做出好游戏,他们的假期太少,与其继续辛苦打拼,不如从此享受人生。

“3A 级大作的开发,已经从过去一个人用一台电脑做一个周末,发展到数百人开发数年时间。这个发展过程并不平稳。安迪和我从 1985 年开始做游戏,那是‘一人一台电脑’时代的默契。那时的团队小,美工一两个、程序员一两个,最多再加一两个音效专家。团队里没有什么等级之分。十年后《古惑狼》上市时,开发团队平均增加到 8 ~ 12 人,需要有一两个当决策者。当时顽皮狗的组织架构依然是扁平的,比如说当导演的我对着大家喊一嗓子就知道大家在干嘛了,安迪和我通常总是最早上班、最晚下班的。预算增加的很快,虽然只是如今看来很可怜的 200 万美元。1997 年的时候,我有 364 天坐在办公室里,每天对着电脑 16 个小时。这在电脑日志上都是有记录的。我惟一离开办公室的那天是因为感冒太厉

害实在撑不住了。那一年我的大部分午餐是吃自动贩卖机里的东西。我估计安迪也不会怀念那一年的任何一天。一款游戏做完后，距离续作已时日无多。《古惑狼》一代是 8 条小顽皮狗做了 21 个月完成的，二代是 13 条狗狗花 13 个月，三代则是 16 条狗狗花了仅仅 11 个月。而《古惑狼赛车》在新引擎之外的主体部分只花了 8 个月零 6 天，这一定是创造了新纪录。我们赶上了 4 个圣诞节，卖了 3000 多万套游戏。钱是赚得不少，但我们没得休息，体力严重透支。”

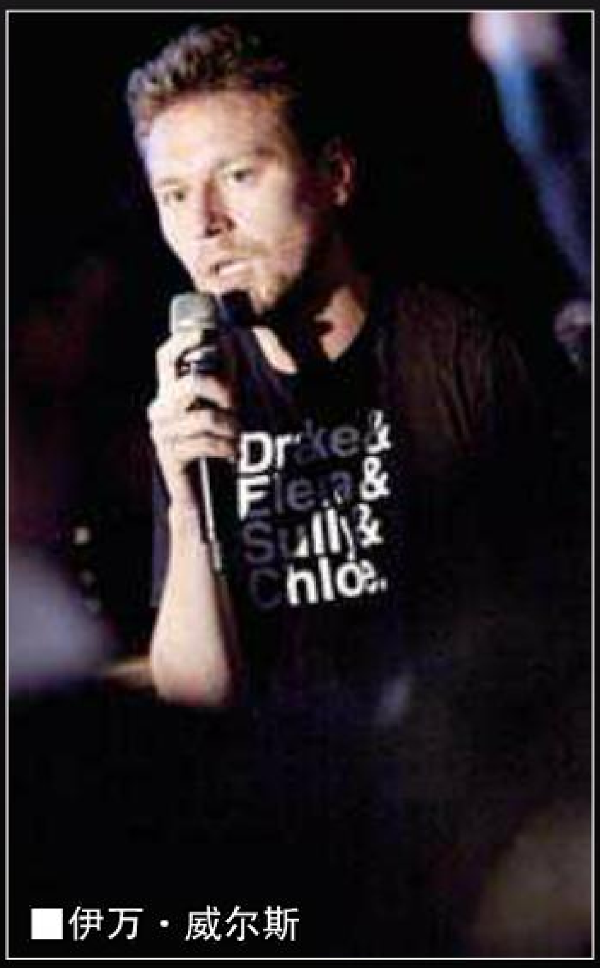
安迪与杰森知道，再这样下去只会陷入没完没了的加班地狱，钱赚得再多也没命花。PS2 的游戏开发规模更大、难度更高，团队规模继续膨胀。顽皮狗们的平均年龄在增长，这并非顽皮狗一家的个案，而是整个业界的普遍现象。大部分开发人员都是从 90 年代开始入行，进入 PS2 时代都到了结婚生子的年龄，员工们不得不考虑家庭因素，上班时间得灵活安排。有些顽皮狗可以从早上 6 点做到下午 6 点，有些是从下午 4 点做到凌晨 4 点。但是在游戏规模扩大的同时，团队协作比任何时候都更重要。单是一个人物建模，就需要建模师、贴图美工、动画师的密切配合，如果一个是早起的鸟儿，一个是夜猫子，就没法凑到一块儿，他们同时在办公室里的时间可能只有一两个小时。于是杰森制定了在当时很创新的“核心时间制”，上午 10 点半 ~ 12 点半，以及下午 2 点 ~ 5 点半期间所有人都必须在办公室里。杰森对于该制度刚出台时的情形记忆犹新，大家都在会议室里闹开了，有人大吼道“从来没见过这么上班的”，有两名员工因此而辞职，一个是当天就走了，还有一个是在几个星期的煎熬之后愤然离去。

顽皮狗是业界最早使用核心时间制的工作室之一，三年后，美国的所有游戏开发商几乎都采用了该制度。杰森说：“PS1 时代是成本预算从 200 万美元倍增至 400 万美元，PS2 则是 1000 万美元提高到 2000 万美元。虽然我们想制定中层管理制度，但我还是得知道所有人在做什么。我们有 60 名员工，如果一天 10 小时，如果我逐个跟进的话，平均每个人也就是 6 分钟。工作压力太大，所以我们开始在每个项目结束后给大家一个月的假期。从成本角度来说，其代价就是 100 万美元。为了尽可能降低成本，每个团队成员大假归来之后必须能马上投入工作。安迪和我，以及伊万·威尔斯（Evan Wells）、史蒂芬·怀特等主要成员必须在这休假的一个月里准备好一切。”

不仅游戏的开发规模更大，宣传规模也更大。顽皮狗要在索尼的安排下到世界各地巡回宣传，到各地做活动、接受媒体访问。杰森记得最长的一次是在 20 天内跑了 14 个国家，他说：“我很喜欢这种巡回宣传，但这绝谈不上是度假。所以我们失去了本来用于休息的惟一一个月。”

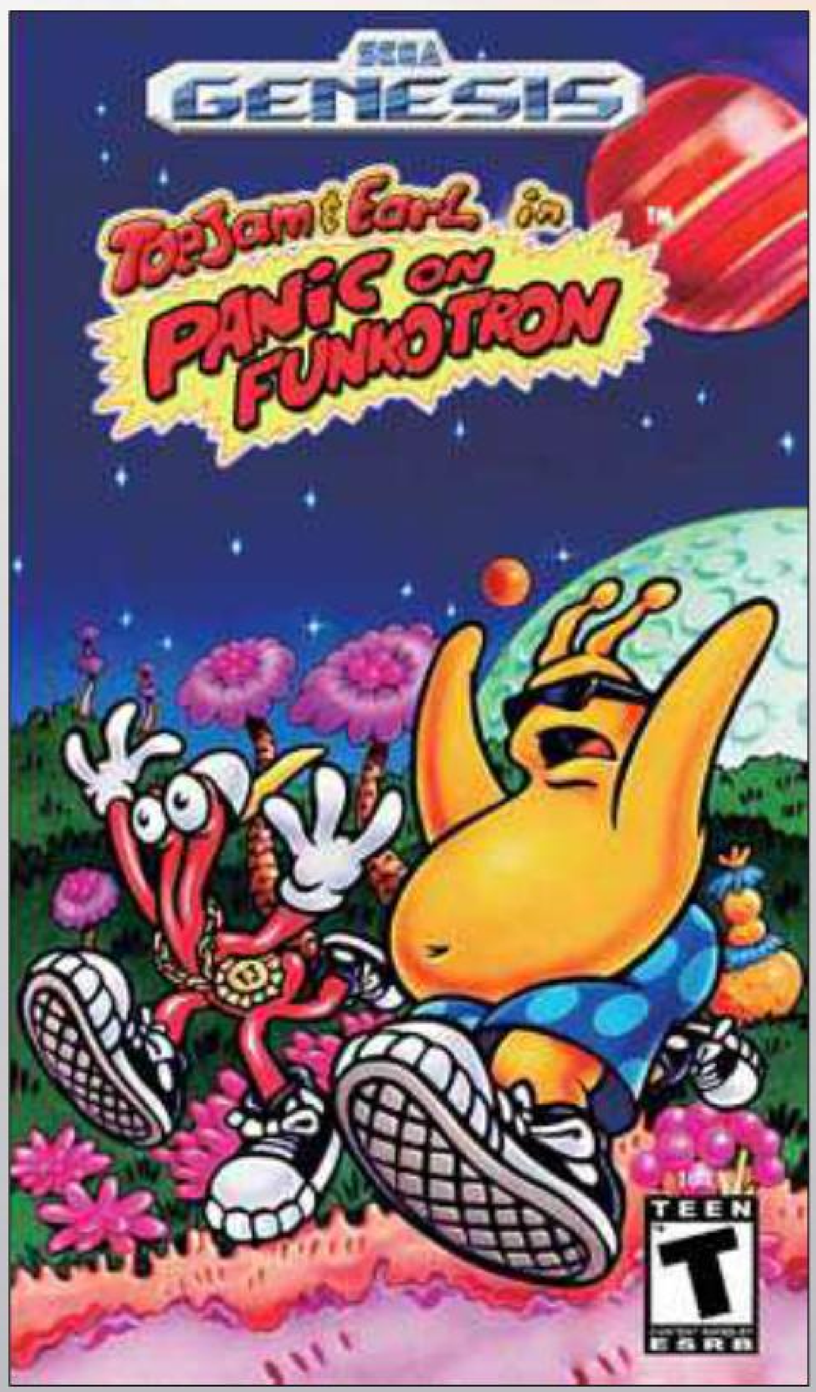
离开顽皮狗的原因，一方面是杰森不想再过这种忙碌的生活，另一方面是几年来重点提拔的伊万和史蒂芬都已可独当一面，可以放心地把公司交给他们。当时虽然游戏成本不断提高，但家用机仍然处于全盛时期，发行商们都在积极扩大公司规模，设立新开发团队。杰森担心伊万和史蒂芬也盲目扩张，他本来可以让两人分别管理一个团队，同时开发不同的游戏。但杰森认为时机未到，他的观点是“两款好游戏也抵不上一个伟大的游戏”，顽皮狗应集中全力做出最好的游戏。一山不容二虎，最终伊万上位，而史蒂芬选择辞职。

安迪与杰森在 2002 年已做出辞职决定，并且向索尼交代了今后将由伊万与史蒂芬继位的人事安排。到《杰克 3》开发末期，杰森已搬出最大间的办公室，让给了伊万。杰森参与的管理工作越来越少。到《杰克 3》完成时，伊万已做好接管帅印的准备。而安迪也在逐步让权于史蒂芬，但是也许不甘屈居于伊万之下，他最终决定离去，接替其位的是克里斯托弗·贝勒斯特拉（Christophe Balestra）。


■伊万·威尔斯

■克里斯托弗·贝勒斯特拉

Project Big



“在我的手能握住手柄的时候，就开始玩游戏，那是雅达利与老街机的时代。”2010 年伊万·威尔斯接受《时代》杂志采访时如是说。

“不幸的是，我不能像很多游戏开发者那样，大谈从小被父母压迫，说玩游戏是浪费时间，不会有出息，等到长大了以游戏为职业，再赚钱甩到他们脸上。这种玩家喜闻乐见的故事没有发生在我身上。我的父母对我的这种小爱好还挺支持的，经常带我去街机厅。我爸对游戏比我还着迷，他给自己买了台雅达利，不过后来都被我拿去玩了。”

伊万记得有一年夏天，他帮邻居修房子，敲了整个暑假的钉子，才赚到了够买一台 FC 的钱。这台主机跟了他好多年，上大学时都一块带去宿舍。大一时他又买了一台 SFC，平常就到附近的 Blockbuster 租游戏玩，用一个晚上通关之后就归还。他也玩朋友的 MD，最喜欢的是《ToeJam & Earl》，这款游戏的程序员还是他同学的哥哥。到了大二暑假，他开始找暑期兼职。他从 Palo Alto 驱车前往内华达，靠同学哥哥的关系，在《ToeJam & Earl》的制作组找了份关卡设计的兼职工作。在那里他认识了几个来自水晶动力工作室的人，他的职业生涯由此开始。

伊万在大学里学的是计算机科学，但对游戏设计一窍不通。中学时他一度认为所有游戏都是日本人做的，直到自己学了计算机，才意识到没准自己也能靠做游戏为生。这次的暑假兼职经历让他窥见了游戏设计的门道。伊万兼职的公司其实是只有两个人的小团队，不过他们有个小办公室，隔壁还有一家公司叫做 Toys for Bob，他们的代表作是《Star Control》，当时正在与水晶动力合作开发 3DO 的《The Horde》。伊万经常和他们一起吃午饭。《ToeJam & Earl 2》做好后，伊万的暑假也结束了。巧的是，水晶动力工作室其实就在伊万学校的街对面，所以进入水晶动力就成为他的目标。到大四的时候，伊万已成为水晶动力的全职开发者。

在水晶动力，伊万认识了一个业界的重量级人物——马克·切尼。因为马克·切尼与索尼方面有密切的联系，水晶动力是最早获得 PS 开发工具包的欧美工作室之一，他们将 3DO 游戏《Total Eclipse》移植到 PS，这也是欧美最早的第三方游戏之一。在水晶动力工作了 4 年之后，伊万加入了顽皮狗。

顽皮狗的历史上与水晶动力有着千丝万缕的关系。除了马克·切尼与伊万·威尔斯这两名

■艾米·亨宁

■理查德·勒玛查

世代游戏。当时他们以为索尼会在2005年推出PS3，但是随着PS3上市计划的推后，顽皮狗的PS3游戏计划也暂时搁置。最初这款游戏确定的只有游戏主角姓德雷克，名字未定。在内部邮件的讨论中，有人提议叫约翰，或者类似的常见名字。主角是大冒险家弗朗西斯·德雷克后人的身份是艾米提出的，经过了多番讨论之后才确定了内森这个名字。不过对应平台是PS3这一点是所有人一开始就有的共识。在这个初期阶段，从事该作策划的只有6人，包括伊万、艾米等核心人物。游戏的初期开发过程很顺利，但他们很快碰上了第一个大难题——过去顽皮狗的游戏都是卡通风格，而《未知海域》有复杂的故事与动作，需要更真实的画面基调，顽皮狗不得不首次动用动作捕捉和演员。

在2005年5月的一份概念文件中,游戏的暂定名为“零点”，故事围绕“零点能量、生态恐怖主义、黑暗能量以及各种疯狂的无聊概念”。游戏故事发生在一座海底之城，但是后来因为种种原因而放弃。当2K Games公布了《生化奇兵》，顽皮狗们都很庆幸没和他们撞车。此时“零点”已经变成了“Project Big”，海底之城的概念被部分保留，根据此时的设想，游戏中有75%的内容发生在海底基地，只有25%的内容发生在热带海岛上。游戏类型是第三人称视点的动作冒险，要有冒险电影般的动作场面与异域风景。2005年底，顽皮狗已经做出一个概念影像向SCE全球工作室总裁菲尔·哈里森讲解。

重量级人物之外,《未知海域》的主创人员艾米·亨宁（Amy Hennig）与理查德·勒玛查（Richard Lemarchand）也是出身自水晶动力，他们在水晶动力共事了将近10年之后，一前一后跳到了顽皮狗。到2005年，当理查德正在制作《杰克X战斗赛车》时，顽皮狗的一些制作人员开始秘密启动面向次世代平台的新作，它的代号是“Project Big”——这就是《未知海域》的前身。

其实早在2003年,《杰克II》发售后，顽皮狗已经在构思制作次

步入成熟

顽皮狗发现，在业界追求画面真实化的过程中，多数开发商都选择了灰色或土黄色的画面基调，这一方面能增强游戏的真实氛围，一方面也能回避许多技术问题。但伊万烦透了满眼的土黄色，他要靠鲜艳的色彩吸引眼球，还要有一个平民英雄作为主角，拉近与玩家的距离。在当时的这段影像中，有不少设定直到6年后才在《未知海域3》中实现，比如会根据情境而变的近战系统、大量的同屏敌人数量、从敌人手中夺武器等。

到2005年底，PS3的最终规格还未确定。顽皮狗只能先用PC进行开发。由于多年来只做PS2游戏，与PC游戏脱节，为了适应高规格的游戏开发环境，很多新技术要从头学起。在业界从PS2时代迈入高清时代的同时，顽皮狗也在经历一个重要的转型期，这也是一个关键的技术积累时期，在此期间的表现将很大程度上决定顽皮狗在PS3时代的命运。当顽皮狗拿到PS3的最终确定版开发机时，对其机能相当失望。他们本以为PS3是一部无比强大的主机，根本不需要担心内存，而事实上PS3的内存非常有限。理查德说：“突然之间，我们要做的是将一起尽可能简化，工具不能用了，我们不知道能把游戏做成什么样。每次硬件换代都是很大的转变，而这次是真正的翻天覆地，过去的方式完全不管用了。一切都要重新学。”

在开发过程中，德雷克的形象经过了多次改动。初期的德雷克看起来像个冒着傻气的毛头小伙儿，就像一些低俗电视真人秀里的二逼青年一样。随着形象的不断改动，他逐渐成为一个更成熟、更睿智的男人。还有很多关卡与游戏系统出于时间和资源的限制而取消，比如用六轴手柄控制的游泳关卡。总体而言，《未知海域》的设计原案更具幻想色彩，在很多方面明显延续了《杰克与达斯特》的风格。比如有一个森林中的世界，敌人居住在地底，有一些《指环王》的味道。但索尼希望自家队伍所做的游戏朝着更为真实化的方向发展，因为PS3的玩家平均年龄比过去大大提高，真实系的游戏会更受欢迎。对此，顽皮狗的许多开发人员持反对意见，尤其是从《古惑狼》时代过来的老员工们，他们更倾向于卡通和幻想风格。

真实系的游戏风格意味着游戏开发手法也跟过去的顽皮狗完全不同。《未知海域》在一座仓库里进行了动作捕捉，整个过程就像拍电影一样，有仿造的飞机、有越野车，还有模仿摩托艇的简单模型，游戏中的大部分动作都在这座仓库里制作完成。动作捕捉演员Nolan North的出现为游戏增色不少，他负责了配音与动作捕捉。而配音的过程是将所有演员聚在同一个录音棚里进行的，比起过去每个配音人员单独录制的配音工作，这种方法能够产生对戏的感觉，令配音更为生动、更符合情境。

《未知海域》发售后很快成为PS3最畅销的第一方游戏，更被盛赞为PS3画面最好

■初期设定稿中的德雷克。

的游戏。顽皮狗巧妙地将CELL处理器用于处理流畅的人物动作和逼真的表情，图形处理器可以专注于描绘逼真的画面细节，并大量应用光照建模、像素渲染、动态实时光影以及高级水体物理模拟。蓝光的大容量优势让顽皮狗能够放心使用大量高解析度贴图，为玩家呈现无比清晰的游戏画面。从PS2向PS3转型的过程中，顽皮狗所应用的技术也发生了彻底的转变。过去顽皮狗使用的是其自主研发的编程语言GOAL，这是基于Lisp的语言。而进入PS3时代后，索尼建立了全球工作室，目的是将旗下各游戏工作室集结起来，实行技术与资源共享，提升第一方的游戏整体研发实力。为了与索尼的其他工作室分享技术，顽皮狗改用业界标准的C++语言。在游戏代码改写的过程中，顽皮狗还制作了全新的编程工具。“顽皮狗引擎1.0”的研发导致游戏开发进度推后，错过了让《未知海域》成为PS3首发游戏的机会，但是正因为有这款强大的引擎为基础，才有了《未知海域》鹤立鸡群的卓越表现，并为今后续作的发展提供了坚实的基础。

■初期设定稿中的海底关卡。

理查德说：“我们的每个项目都是从一份项目目标列表开始，然后在开发过程中不断参考此列表，确保我们走在正确的道路上。我们的首要目标就是要做出自己已梦想多年的东西，即可以操作的夏季档动作冒险电影大片。”《未知海域》因多种条件限制而取消了许多内容，《未知海域2》就是要将《夺宝奇兵》那样的电影变成游戏。

示范工程

《未知海域2》的总开发周期是22个月，前6个月都在进行开发前的筹备工作。在此期间的主要工作就是提出各种创意，其中一个创意来自不丹的“虎巢（Paro Taktshang）”寺庙，这座建造在悬崖边上的寺庙仅靠一张照片就让顽皮狗们兴奋得发抖。这种既真实又奇幻的场景正是《未知海域2》所需要的，从它的建筑与环境构造，也能立刻想像到攀爬时的场面。所以在游戏的其他一切都还没定下来之时，顽皮狗先制作了一个围绕虎巢的关卡。

第二个定立基调的创意是让德雷克在行驶的火车上战斗，他们要做出一个游戏历史上从未有过的游戏片段，带给玩家毕生难忘的游戏体验。在火车上战斗的先例在过去的其他游戏中早就有过，但大多数只不过是周围的场景像卷轴一样在移动，火车实际上是静止的。而顽皮狗要做的是一个类似于电影经典桥段的场面，火车在美丽的场景中前行，带给玩家绝美视觉享受的同时，周围场景的变化也会给战斗的状况造成巨大影响。对此关卡提供支撑的，是顽皮狗研发的又一个重要技术——“动态物件穿越系统”，该系统让德雷克能在任何移动的物件或场景上进行移动与战斗，这是实现“互动电影”目标的关键技术。

宏观层面确定之后，从2008年4月开始，《未知海域2》进入微观设计层面，大部分开发人员就位，游戏进入全速推进阶段。由于《未知海域2》的关卡构造极其复杂，在关卡设计阶段就同时进行测试，关卡设计师只能在单色的简陋模型中进行测试，不得不通过脑补想像其成品的样子。顽皮狗制定了一份庞大的关卡内容列表，涵盖了物件、音效、视觉效果和所需的动作。单从这份列表就可以看出本作的规模达到了前作的数倍。在一代中，穿插于游戏中的过场动画片段只有84个，而在续作里增加到564个。

出色的画面是《未知海域》一代成功的主要原因之一。由于PS3的架构极其复杂，该作只不过发挥了CELL三成的效能，《未知海域2》的目标是将CELL榨干，让玩家看到明显的画面进化。为此，顽皮狗将其引擎进化为“顽皮狗引擎2.0”。要将PS3的潜力完全释放，关键是要让CELL承担更多的图形处理工作。鉴于“《未知海域》系列”潜力巨大，SCE全球工作室调配了大量资源帮助顽皮狗解决PS3的效能应用难题，目的是将《未知海域2》变成一个示范工程，证明PS3的实力，同时也为今后的PS3游戏开发提供经验。在距离《未知海域2》发售只剩9个月的时候，顽皮狗发现之前过于重视提升画面质量，游戏的帧率已经受到明显影响。为了进一步优化代码，提升帧率，伊万向SCE全球工作室紧急求助。很快SCE就派来了Insomniac和Guerrilla的精兵强将，最后通过三重缓存视频同步技术攻克了丢帧现象，将游戏帧率锁定于30fps。到游戏开发后期，顽皮狗对画面充满信心，保持帧率成为程序员与美工的主要目标。

■两个火车关卡无疑是《未知海域2》最具代表性的经典。

《未知海域 2》与前作相比进化的不止是画面，网络多人模式也是一开始就决定要添加的重要内容，克里斯托弗亲自负责基本网络代码的编写。过去一直致力于制作单人游戏的顽皮狗从 2008 年 8 月开始招募了一批专业多人模式设计师，此后顽皮狗出台了一项新制度：每天全体员工要花至少半小时时间参加多人模式的内部测试，测试完之后还要一起讨论。在《未知海域 2》的最后 10 个月时间里，总共进行了 15 次全面测试，而前作三年时间总共就测试了 7 次。

《未知海域 2》的表现没有辜负顽皮狗的心血，它成为 2009 年业界口碑最高的游戏，Metacritic 得分高达 96 分，总共获得了 200 项“年度最佳游戏大奖”，其中包括业界最权威的四大奖项：AIAS 互动成就奖、E3 游戏批评家大奖、游戏开发者选择奖、英国电影与电视艺术协会大奖。成为名副其实的 2009 年最佳游戏。虽然 570 多万套的销量并不比当年《古惑狼》的巅峰期高，但顽皮狗的游戏开发实力无疑达到了真正的全盛时期，不仅成为 SCE 旗下的首席游戏工作室，更是业界实力最强的工作室之一。

登顶

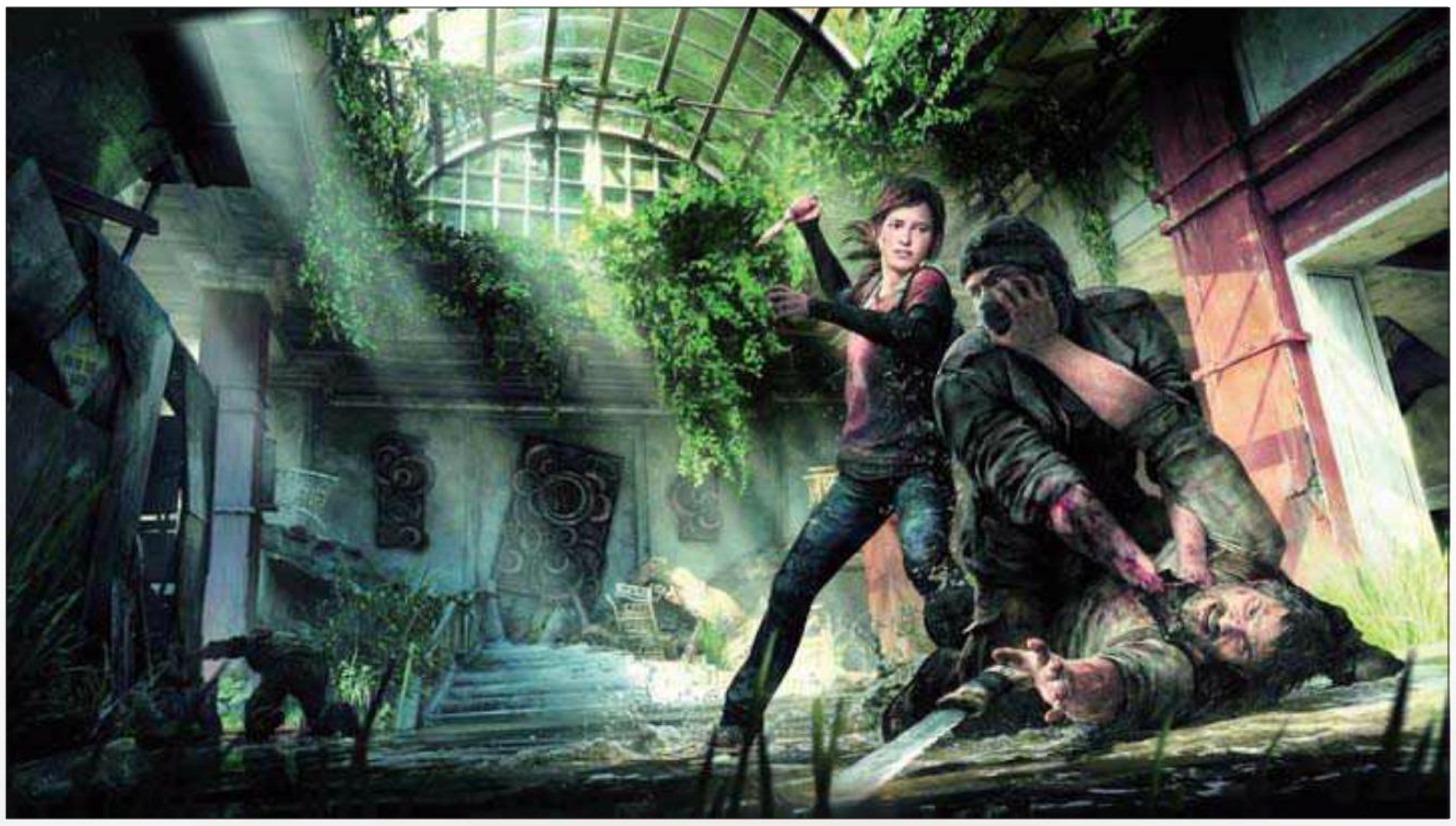
2009 年 11 月，《未知海域 3》正式启动。在初期的讨论会上，顽皮狗的讨论焦点是将前两作中未能实现的设想作为主要攻克目标，比如更具动作片色彩的近战系统。与前作一样，《未知海域 3》的初期筹备阶段主要是进行各种关卡创意的构思。基本目标是要更具史诗感，所以有人提出在大型货运飞机上战斗，有人提出在惊涛骇浪的巡逻舰中战斗。关卡创意初具雏形后，再用一条剧情主线将其贯穿。

游戏的首次公开展示至关重要。《未知海域 3》已经将动作冒险游戏提升到新的高度，要让玩家再次感到震撼，需要有一个强烈冒险感觉的新舞台设定。顽皮狗决定将一个沙漠坠机场面作为玩家对《未知海域 3》的第一印象。顽皮狗要做出史上最逼真的沙漠舞台，为此研发了一套动态沙尘技术。首个预告片在 2010 年 12 月的 Spike TV“电子游戏大奖”颁奖礼公开，看似简单的预告片是经过 149 次修改之后才成型的，由理查德亲自负责。在这次首秀中，顽皮狗不仅公开了预告片，还确定了发售日。对于开发团队，这是一个令人心惊胆颤的大胆决定。绝大多数 3A 大作开发商都无法按照初定计划将游戏做完，出于精益求精的需要，游戏开发过程中的改良总是会让进度延后。克里斯托弗说：“当时还觉得能够做到，但是随着日子一天一天地逼近，我们开始发出疑问：这不是把自己往火坑里推吗？”

顽皮狗敢于公布发售日的原因，是因其有优良的守时传统。从《古惑狼》时代到《未知海域》，顽皮狗总能赶在秋冬黄金商季到来之前交货。这对于一家追求游戏品质的顶级开发商殊为不易。顽皮狗知道《未知海域 3》将会是 2011 年末商战 PS3 的王牌，索尼会不惜一切代价使其准时完工。顽皮狗还要配合索尼的各种宣传工作。E3 2011 必须要有一个令人由衷喝彩的《未知海域 3》演示 DEMO。最初索尼给顽皮狗留了 10 分钟的时间，然后索尼又把时间缩短到 5 分钟，最后压缩到两分半钟。顽皮狗不得不对 DEMO 拼命删减。在距离 E3 发布会只有三个星期之时，索尼提出要用《未知海域 3》宣传他们的 3D 计划，DEMO 要做成 3D 的……这让累死累活快将 DEMO 做好的顽皮狗们濒临崩溃。他们只有两个星期的时间将 2D 的 DEMO 变成 3D，还要确保稳定的帧率，以及演示过程中不死机。这根本就是一个不可能完成的任务。最后顽皮狗只能用一个 3D 的预告片打发了索尼。E3 2011 之前的 72 小时是顽皮狗自创立以来压力最大的一段时间，威尔斯说：“我们在同时制作一个预告片和两个 DEMO，其中很多东西都还没做。我都快神经错乱了，都想给索尼打电话说我们做不了了。我们从未碰到过这种情况。发布会在星期一下午五点开始，而我们是在当天上午 7 点才把 DEMO 的最后一行代码写完。”

《未知海域 3》的开发过程与二代相比最大的区别就是时间紧迫得多。顽皮狗们与时间赛跑，距离交母盘只有几天的时候，大部分团队成员的工作已经完成，当大家正想着如何度假的时候，只见克里斯托弗与导演贾斯汀神色凝重地走进会议室，神秘地关上了门。威尔斯看到这一幕后觉得纳闷，就去问了个究竟，克里斯托弗满脸苦涩地说，他把游戏带回家试玩后，发现游戏中盘之后存在大量 BUG，物体会突然消失、墙壁若有若无，在某个大堂会出现场景完全消失的状况……为何如此明显的 BUG 会逃出测试者们的眼睛？仔细分析后发现，威尔斯家里用的是老版 PS3，而顽皮狗的测试团队用的是新版 PS3，这些问题只会在老版机上出现。游戏的数据传输系统与老版 PS3 主机兼容性不够好，会造成 PS3 硬盘的碎片，在游戏发出数据请求时需要进行多次寻道，这样就会导致“交通堵塞”。威尔斯说：“音效、音乐、视频、关卡、贴图等全都是以流媒体技术读取。我们在不断往内存里填东西，到了游戏中盘之后，就会出现挤爆的情况，所以当我们需要贴图的时候，它就不知道被挤到哪儿去了。”顽皮狗的程序员们只能在最后几天疯狂加班，对底层系统进行修改，幸运的是总算在最后一刻修复了这个重大 BUG。

《未知海域 2》已经将 PS3 的潜力用到极限，所以《未知海域 3》的进化程度不明显，业界口碑因而有所降低，不过仍然获得了 Metacritic 的 92 分高评价，也获得了数十个年度最佳游戏大奖，游戏销量超过 450 万套。加上一些同捆套装中附带的版本，“《未知海域》系列”累计总销量超过 1700 万套。



末日余生

杰森·鲁宾离去时曾说，他离开顽皮狗的理由，除了想过更轻松悠闲的生活外，也是要退位让贤，让手下有进一步升职的空间。随着工作室规模的扩大，员工工龄的增长，总要让表现出色的员工升职加薪。伊万·威尔斯上位之后不久，也面临着相同的问题。某些职位上往往很容易出现一山不容二虎的情况，建立另一个开发团队，让有实力的开发者独当一面，既可为顽皮狗创造新的机会，又能缓和内部关系。

伊万·威尔斯说："我们一直在考虑建立两个完全独立的队伍，他们可以不用考虑另一个团队独立运作，没人需要在两个项目组之间来回奔波。"当然，建立新团队需要大量的资源补充。《未知海域 2》发售后，由于其获得的巨大成功，索尼有意大幅扩充顽皮狗的规模，并且将顽皮狗引擎 2.0 向其他开发商授权。伊万说："很多内部和外部的工作室对我们说'能给我们技术授权吗？我们很想用这引擎做游戏'，但这引擎并不是为对外应用而设计的。"顽皮狗引擎是由顽皮狗根据自己的员工特点和开发流程而特别设计的，不像"虚幻引擎"之类通用引擎，离开了顽皮狗，其引擎本身无法发挥多大的价值。想要用顽皮狗引擎制作更多游戏，只有在顽皮狗内部增设团队。

留住人才也是重要考量因素。在《未知海域 2》之后，顽皮狗的开发者们身价倍增，想挖角的其他公司大有人在。伊万说："顽皮狗里人才济济，这里的环境建模师、设计师、动画师要是在其他任何公司都可以当主管或总监，有更高的管理权限。"在内部设立新团队，可以给员工更大的职业发展空间。顽皮狗对索尼提出要打造一个原创新游戏，索尼方面的人员想也不想就回答说："好啊！做吧！"

获得索尼认可之后，顽皮狗开始讨论第二个团队应该做怎样的新作。有一段时间，他们曾很认真地考虑开发 PS3 的《杰克与达斯特》新作。最终还是真实系的设计提案占了上风，一款后启示录风格的冒险游戏概念逐渐成型。

最初顽皮狗打算将《未知海域 2》的技术与叙事技巧应用于《杰克与达斯特》新作，让这个充满卡通色彩的游戏系列以真实系的新形态重生。但他们发现"真实"风格与《杰克与达斯特》怎么都无法套在一起，尤其是达斯特这头生物，根本不可能用真实化的手法进行处理。顽皮狗设计了真人版的杰克，去掉了精灵耳朵，但保留了相同的衣服、绿色的头发以及一些重要特征。而达斯特的设计变得更加彻底——有一个版本是戴着护目镜的橙色鼬鼠，面无表情地趴在杰克肩上。其他的一些设定图中保留了达斯特丰富的面部表情与大眼睛，但是因为缺乏卡通感，看起来反而有些吓人。

最后顽皮狗的新团队得出一致结论：继续雪藏《杰克与达斯特》，无拘无束地开发另一款原创新作。制作人 Straley 与导演 Druckmann 让开发团队自由畅想。某日 Straley 看了 BBC《地球》系列纪录片的其中一集，然后兴冲冲地找到 Druckmann，向他讲述纪录片里描述的一种寄生虫，它能将蚂蚁宿主变成丧尸——这成为他们下一个新作的第一个灵感来源。Straley 的目标是整体提升游戏在叙事方面的水准，虽然《未知海域》已将电影中的动作场面变成了由玩家操控的游戏片段，但 Straley 想要将电影里更深层次的东西也变为游戏的表现方式——即情感互动。

2011 年 11 月 29 日，《末日余生》的首个预告片在 Spike TV 电子游戏颁奖礼上公布，与此同时在时代广场上也进行了宣传互动，告诉人们"一款你无法相信的 PS3 独占游戏"正在公布。根据当时公布的消息，顽皮狗的 80 人团队已经在全力开发此作。顽皮狗聘请了两次获得奥斯卡大奖的 Gustavo Santaolalla 为本作谱曲。在 E3 2012 首次公开展出后，本作获得了数十家权威媒体的"最佳游戏大奖"，更是成为本届 E3 展官方大奖"游戏批评家大奖"的最大赢家，一举囊括五项大奖，包括"最佳游戏大奖"、"最佳家用机游戏"、"最佳原创游戏"、"最佳动作冒险游戏"以及"音效特别推荐奖"。如果说《COD》代表了游戏业里的商业大片，那么《末日余生》将成为游戏业里的奥斯卡经典。也许它无法达到某些商业大作那样的商业成就，但它已成为业界最期待的 2013 年 PS3 独占大作，它的存在注定将推动游戏这种娱乐媒介的发展，向业界展示游戏的全新可能性。正是因为有此类游戏的存在，才为 PS3 赋予了其他主机所欠缺的艺术灵性，也因此吸引了许多已拥有 X360 的玩家购买 PS3。

顽皮狗已经分为两个团队，在《末日余生》开发的同时，《未知海域 3》的团队必定正在开发其他新作，究竟是《未知海域 4》还是其他的原创游戏？去年《未知海域 3》导演 Justin Richmond 在接受《英国 PS 官方杂志》采访时说："德雷克还有无数的冒险尚未讲述，只要玩家需要新作，我们又发现了有趣的新东西，我们就会继续制作。"看来在《末日余生》之后，顽皮狗的下一款游戏将会是《未知海域 4》。也有传闻说该作可能是 PS4 游戏，无论如何，我们相信顽皮狗有实力推动《未知海域》的再次进化！

两个人的军队！蒙面战士再出击！

文 清国清城 美编 anubis

战地双雄 恶魔联盟	EA		动作射击
PS3	Army of Two: Devil's Cartel		美版
	预定2013年3月18日发售	1～2人	售价未定
	对应平台为PS3、X360		对应玩家年龄：未定

霜寒 2 引擎强力打造

“我认为《战地双雄》前两作是好游戏，但不是伟大的游戏，”Visceral 蒙特利尔工作室制作人 Zach Mumbach 如此坦言。前两作的 Metacritic 综合评分都只有 70 多分。从第一作的傻气动作，到第二作较为严肃的基调，开发者在努力进步，而游戏主角 Elliot Salem 和 Tyson Rios 也给玩家留下了很深的印象。

在很多玩家看来，两位蒙面主角就像一些经典动作片的主角一样。但 Visceral 蒙特利尔在启动《恶魔联盟》项目时，却将 Salem 和 Rios 抛弃了。本作加入了新角色和新的背景设定，更重要的是游戏基调将变得更成熟。

■Rios也将在本作中亮相，这次是扮演后援角色。

EA 执行制作人 Jeff Gamon 说：“《战地双雄》系列对我们而言是非常成功的，有稳定的粉丝群体，而这是有原因的，我们相信原因就在其核心概念本身。”

Visceral Games 总经理 Steve Papcutsis 表示，他的主要任务之一就是为已有的游戏系列赋予新生，《战地双雄》非常适合 Visceral 的蒙特利尔分部。毕竟 Visceral 蒙特利尔就在 EA 蒙特利尔的办公楼里上班，也就是《战地双雄》原作的开发商。不过本作的开发团队大多是首次参与本系列的开发，Visceral 创始人之一 Zack Mumbach 被派到加拿大率领本项目团队，此前他主要负责了“《死亡空间》系列”。

Mumbach 说：“前两作让人记忆深刻，玩起来十分有趣，但还没有达到能让你奔走相告的地步。我认为 Visceral 的参与，再加上有霜寒 2 引擎，这是巨大的机会。”

在本作中 Salem 和 Rios 仍然会露面，他们仍然是故事中极为重要的人物，但这次他们将退居幕后，扮演的是“全球战略行动”（简称 TWO）组织的管理者。本作的新主角代号是 Alpha 和 Bravo。

墨西哥毒枭之战

■本作的主要舞台是在墨西哥，不过也有发生在其他地区的任务。

与发生于假想上海的前作不同，本作更加基于现实。游戏发生在墨西哥，那里毒枭横行。在过去十年间，各种毒枭至少杀死了数万人，其中有贩毒者也有平民。毒枭们的残暴耸人听闻，有时在街上会出现被肢解的尸体，更有尸体被挂在公共场所，用于警告敌对者。

与这种基于现实的主题相对，Visceral 通过深入研究让游戏变得更真实。Alpha 与 Bravo 就是在这样的舞台背景下上演他们自己的故事。

游戏从一个护送任务开始，玩家的保护对象是 La Puerta 的市长 Juan Angelo Cordovva，他刚上台不久就惹上了贩毒组织 La Guadana。由于其坚决的反毒品态度，市长的家人已经被 La Guadana 谋杀。该组织又叫“镰刀”，掌门人 Esteban Bautista 已将其发展为跨国犯罪集团，除了贩毒外，也做军火生意。现在 La Guadana 已经发展为准军事组织，胆敢与墨西哥的军队正面对抗，并控制了很多警察、法官与政客。

为了保证 Cordova 的安全，其竞选委员会聘请了 TWO，保护其在 La Puerta 的选战活动。在《战地双雄 第 40 天》的事件之后，这家佣兵公司已发展壮大，无论是规模还是名声都不可同日而语。他们不再是秘密行动，而是与墨西哥特种部队 GAFE 公开合作。但是局面很快就失控了……Viceral 表示，无论游戏中的战斗变得多么混乱，强大的故事背景会将一切有条有理地衔接起来。

Alpha 与 Bravo 不是毫无感情的杀人机器，他们在游戏中将会面临艰难的抉择，是要以大局为重，还是遵从自己的道德本能？

Alpha

曾参与美国军队与特种部队多场重要武装冲突的老兵。他本来从未想过当雇佣兵，直到 Rios 对他说有个机会将他的战斗技能用于正义之举。虽然他加入了佣兵组织，但他仍然认为自己是个战士或者特工。他是个天生的领导者，他认为 TWO 是对付准军事组织的有效手段。

Bravo

他曾在美国陆军服役，后来还是认为自己不适合当兵，虽然他有这方面的天赋。回到美国后，他先后做了一些散工，为世界各地的佣兵公司卖命。在巴尔干的一次著名营救行动之后，TWO 找上了 Bravo，他也借此机会与 Elliot Salem 合作。Alpha 是精准型，而 Bravo 则是以迅速的反应能力见长，在战场上生存是他的本能。

初期DEMO演示

目前演示的 DEMO 一开始，Rios 正通过耳麦向 Alpha 和 Bravo 讲述当前的情形。Rios 就在 La Guadana 要塞附近的一架直升机里，两位新主角将周围的敌人灭掉之后，要爬到屋顶上准备撤离。这次奇袭是 TWO 与 GAFE 联合行动的一部分，Visceral 表示此任务发生在游戏的中盘。

基地是一个飞机棚般的建筑，显然已经废弃了很久。墙壁已经掉漆，惟一比较新的是墙上的涂鸦。但这仍然是毒枭的重要基地，有许多全副武装的匪徒在巡逻。

Alpha 与 Bravo 悄无声息地朝建筑的顶部走去，能到达撤退区的通道只有一处。两人通过常见的人踩人战术向上爬，终于到了一个地势较高的地方，下面是一个圆形的开阔地带。与过去 Salem 和 Rios 对付的佣兵和战士不同，这些匪徒们没有统一的制服。有人穿黑衣、戴着骷髅面具，有人戴着牛仔帽、用大手帕蒙面。

Alpha 与 Bravo 占据有利地形，分别从左右两面行动。Alpha 朝人群扔了颗手榴弹，战斗就此爆发。敌人马上四散寻找掩体，然后开始反击。Alpha 前面的厚木板在敌人猛烈火力的攻击下很快就散架了，这里也能看出霜寒 2 引擎带来的强大破坏效果。

掩体在本作中极为重要。在前作中玩家走到物体旁边，就会自动做出躲在掩体后的动作。而在本作中，玩家要按键使其进入蹲向掩体后的动作。躲在掩体后面的时候，可以扫视周围地区，看好其他掩体地带，这些都会用图标显示。与《幽灵行动 未来战士》一样，迅速按一下掩体键，就会移动到附近的掩体地带，以滑铲或翻滚动作减少挨子弹的几率。如果在向下一个掩体移动的过程中，前方掩体被破坏，可以立即改为向其他方向移动。掩体键也可以用于躲藏在低矮的物体后，比如排气管道。将掩体键与奔跑键结合，Alpha 和 Bravo 可以做出向上跳跃、越过掩体物的流畅动作，就像《镜之边缘》的 Faith 一样。是否掌握恰当时机并不重要，只要两个键同时按就能成功完成此动作。

Overkill极度杀戮

敌人的数量太多，而Alpha和Bravo的弹药眼看就要用光。这时不得不使用全新的“Overkill”模式。

“Overkill模式的主要想法是让玩家体验前作中通过背靠背实现的战斗体验，”首席设计师Julien Lamoureaux说。“我们认为这是标志性的系统之一，也是玩家所喜欢的，但在前两作中，这种背靠背时刻是游戏设计师们安排的特殊时刻，而在本作中我们要让玩家自己发动背靠背时刻。同时我们要保证Overkill不仅会强化合作模式，还将提供奖励。”在游戏中，玩家可通过侧翼包抄、同时消灭多名敌人等强调协作的精彩表现而获得额外的Overkill次数奖励。

启动Overkill后，动作会变慢，音效也会变慢，画面变为棕褐色，然后进入Double Overkill状态。在这种状态下，火力会变得极其猛烈，足以将敌人打散。四周围的枪声响成一片，柱子被打开了花，露出里面的钢筋骨架，掩体完全失去了作用。在Double Overkill持续15秒钟的时间结束后，Alpha和Bravo的杀戮也基本结束了。整个地区又安静了下来，只有一些纸张落地的声音。

Lamoureaux表示，Overkill系统会鼓励玩家尽可能地合作杀敌。“大家会在合作的过程中获得更多的金钱与更多Overkill点数，然后释放Overkill，获得更多金钱。用这些钱可以买来更好的武器。”这一切都是为了让双人合作变得更有意义，也促使玩家不断升级武器。

注意值归来

《战地双雄》有一个很有特色的系统：画面中会显示特定时刻玩家的行动累计引起了敌人多大程度的注意。该指标对于战术应用有重要意义，如果搭档的注意值较高，敌人就会把火力集中在他的身上，你就能趁机深入敌后来个突袭。

在本作中Visceral采用了全新界面，Overkill在界面中占据了醒目的位置，但是注意值这个要素仍然十分重要。本作将会以更直观的方式表明敌人的注意程度以及攻击性，比如他们大吼大叫、气急败坏的样子。

战地单雄？

虽然是一款围绕双人玩的游戏，本作也为单人玩的玩家准备了贴心的系统。过去单人玩时，可以通过十字键分别对应的指令指示AI控制的队友行动，包括前进、跟随等基本指令。而本作采用了更简洁的方式。

首席设计师Julien Lamoureaux说：“我们不想玩家费神于AI的精细管理，对AI伙伴的指令应该能简则简。前进与跟随是本作的两个主要指令，AI将会更清楚地判断战斗状况，并据此做出反应。比如当你被敌人重点锁定，你的伙伴将知道这是侧翼或后方袭击敌人的最佳机会。Visceral对伙伴AI进行了深度调整，使其能派上大用场，又不至于喧宾夺主。

■除了枪械外，Alpha与Bravo也将持刀上阵，近战速度快、力量感强。

疯狂BOSS战

在本作中，玩家可以调整武器的精确度和后坐力，当然这就要靠杀敌攒钱后对武器进行升级。本作在操作上也比前作明显进化。由于新系统极为强调双人合作，所以单独行动有时真是寸步难行。

在DEMO中也出现了BOSS战，对手是一个身形巨大、全副武装的壮汉，这时任务图标上简明扼要地写着“kill”。他装备着能急速喷射子弹的大型武器，瞬间就能以弹幕将掩体摧毁。更有趣的是，在这时一群小喽罗加入了战局。将手榴弹扔向他们，然后躲到相对牢靠的掩体后面。小混混们死伤无数，大BOSS也伤了膝盖。这时我们的伙伴从侧面杀出，对准BOSS的背部就是几枪。BOSS还在负隅顽抗，趁着他朝Bravo开火的同时，Alpha冲向他的背后，用猛烈的火力朝他疯狂射击，终于将其消灭。

Visceral表示，本作的BOSS类型多样，不像前作那样简单分为散弹枪、火焰筒、链枪等类型，他们的AI也各不相同。有些BOSS甚至是秘密行动型，为玩家带来了更丰富的打法。

■爆炸场面充分展示了霜寒2引擎的实力。

火爆场面层出不穷

最后 Alpha 与 Bravo 走向屋顶，毒枭成员们已经有逃脱计划。更多的敌人围了上来，Rios 和他的直升机很容易成为目标。Bravo 先行一步跳向飞机，而 Alpha 沿着螺旋阶梯不断向上跑，这个片段极为火爆，很有好莱坞大片的感觉。壮观的破坏场面要归功于霜寒 2 引擎。如果你玩过《战地 3》，应该就知道它的威力。不仅小掩体可以被打成碎片，充满电影感的爆炸场面也因为该引擎而得以实现。在另一个 DEMO 中，可以看到直升机沿着悬崖边的小路飞行，攻击一个武装运输车队，汽车与道路护栏的爆炸、碎裂极为震撼，然后是整段悬崖被炸塌，摧毁了道路上的一切。Visceral 表示，这种“作秀时刻”是本作的重要组成部分，在游戏中可以说到处都是，而不是仅局限于少数重要片段。

这个 DEMO 的最后是直升机用机关枪打掉了大楼顶上的天线，但是自己也被敌人的一架直升机击落，直升机旋转着向下坠落，落到屋顶上，在大爆炸中变成残骸，然后从大楼侧面滑落。在坠落的过程中，Alpha 与 Bravo 及时跳出并抓住了旁边的平台，而这时敌人的直升机又盘旋着追了过来。当 Alpha 与 Bravo 抽出另一把枪，对准直升机时，驾驶员脸上狞笑的表情凝固了……在一阵猛烈的射击后，直升机坠落到屋顶上，被大爆炸的火焰所吞噬。

“只要有很精彩的剧情时刻，我不介意使用过场动画，这很酷！”Mumbach 说。“将直升机爆炸的片段做成过场动画很容易，可能多数人也会说很酷。但这应该是能够操作的片段。这是 Visceral 的游戏，要像《死亡空间》一样，在酷的同时还要是能操作的。否则我们还做它干嘛？去拍电影好了。”

不管怎样，Alpha 与 Bravo 看起来比他们的前辈更专业，他们所说的话也更符合当时的情境，而不是说一些不知所谓的辈段子。“我们要做的是让成年人感到妥帖的氛围，让他们想买，觉得有趣，而不是觉得它是低级趣味。”Beak 说。“这就是你去看动作大片时所能看到的东西，也是我们想要实现的调调。”

战地四雄？

此前网上盛传《战地双雄》将会变为《战地四雄》，以四人合作游戏为主。EA 也曾注册了“战地四雄”的域名。不过目前 EA 制作人 Jeff Gamon 已否认了该作的存在，Beak 表示《战地双雄》的基本乐趣就是双人玩，变成四人后就完全变味了。此外本作也不会有对抗型多人模式，Visceral 会将更多资源集中用于制作战役模式，而战役模式中也有一些对抗要素。

INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

■悬崖边的这段追击场面很有《COD》的感觉。

用选择纺织未来的RPG飒爽登场！

无尽传说2	NBGI	角色扮演
PS3 テイルズオブエクシリア2		日版
预定2012年11月1日	1人（战斗时最大4人）	8380日元
无对应周边		

备受期待的“《传说》系列”十五周年纪念作续作《无尽传说2》终于临近发售！三位画师绘制的主角队伍、滨崎步演唱的主题曲、Ufotable 制作的精美动画……作为 NBGI 旗下各游戏小组重组之后的第一部《传说》，从阵容上就已经十分夺人眼球，现在让我们边阅读《无尽传说 2》的新闻边等待发售日的到来吧！

文 莱娅 编 九兵卫 美编 NINA

TALES OF XILLIA 2 テイルズ オブ エクシリア 2

上班第一天就被卷入麻烦的失业青年

路德加·威尔·库鲁塞尼克

本作的主角，与哥哥一起住在托里格拉夫的青年，在库兰斯匹亚社求职失败而辗转到车站的食堂打工。和爱露约好和她一起去“迦南之地”。由于发生了一些事而背上了多达两千万的债务。擅长料理和家务。

战斗特性：武器切换（在战斗中能够瞬间切换双剑、锤子、双枪这三种武器来进行战斗，）

固有掩护技：镜像（模仿所操作角色的掩护技）

声优	近藤隆
年龄	20岁
身高	170cm
武器	双剑、双枪、锤子
战斗类型	枪剑锤士
人设绘师	奥村大悟

前往「迦南之地」的少女

艾尔·梅尔·玛塔

声优	伊濑茉莉也
年龄	8岁
身高	130cm
人设绘师	奥村大悟

本作的女主角，以“迦南之地”为目标踏上旅途的少女。脖子上挂着的怀表是从爸爸那里拿到的礼物。讨厌吃番茄。

比主角路德加年长八岁的哥哥

尤里乌斯·威尔·库鲁塞尼克

声优	大川透
年龄	28岁
身高	180cm
武器	双剑
战斗类型	剑士
人设绘师	奥村大悟

路德加的哥哥，库兰斯匹亚社的特殊战斗部门的代理人。责任感很强也很会照顾人，很疼弟弟。只要是路德加做的料理，不管是什么东西都会很高兴地吃下肚，特别喜欢番茄。心情好的时候会哼起小时候照顾路德加时经常唱起的“某首歌”。由于在路德加出勤第一天引起事件的原因，尤里乌斯现在正行踪不明。

信息集结 特企集结 劲作集结 攻略集结

战斗全能的源灵匣研究员

裘德・玛提斯

声优	代永翼
年龄	16岁
身高	164.6cm
武器	拳套
战斗类型	拳法师
人设绘师	藤岛康介

前作的主角之一。致力于取代黑匣的次时代能源系统源灵匣的研究的新锐研究人员。从医学系平安毕业之后，现在在利泽・马克西亚和艾连匹奥斯的研究设施之间往复活动中。

战斗特性：集中回避（在敌人攻击的瞬间后退或突进便能绕到敌人身后）

固有掩护技：回复（当操作角色倒地或战斗不能时进行回复或复活）

留起胡子开始经商的前（自称）佣兵

艾尔文

往来于艾连匹奥斯和利泽・马克西亚之间的商人。曾是艾连匹奥斯名门的正统继承人。和以前相比显得比较表里如一，不过由于和他人坦诚相对的机会增多反而在人物关系的方面不断碰壁。

战斗特性：蓄力（使用技之后按住×键即可蓄力，部分技还能够边攻击边蓄力）

固有掩护技：破防（破除敌人的防御并使敌人陷入气绝状态）

声优	杉田智和
年龄	27岁
身高	182cm
武器	双手大剑、枪
战斗类型	枪剑士
人设绘师	藤岛康介

小小的精灵术士

艾丽泽・卢塔斯

声优	堀中优希
年龄	13岁
身高	147cm
武器	提坡
战斗类型	精灵术士
人设绘师	藤岛康介（提坡为奥村大悟）

在卡拉哈・夏尔上学的有些内向的少女。通过参加亲善使节团而再次造访艾连匹奥斯。目前正挑战着使用移动型通信机GHS的短信功能来交上朋友。

会说话的布偶提坡是艾丽泽专用的增灵极，和前作相比毒舌水平更上一层楼。

战斗特性：提坡切换（按下R3就能够进行on和off之间的切换来提升魔攻或物攻）

固有掩护技：提坡吸收（将敌人打浮空后吸收敌人的HP和TP分给艾丽泽和操作角色）

角色特性——复仇者

►▼角色特性发动期间凯亚斯的手部会被红光缠绕。

这名字听起来挺中二的请各位读者别太在意。在防御住敌人后的约一秒的时间里，突进的动作就会变成强力的攻击。如果把握好时机进行防御的话攻击力就能提升到让杂鱼角色一击毙命的程度。

固有掩护技——力量传播

当凯亚斯为搭档抵挡攻击时，凯亚斯和操作角色身上会附加以下效果：

・攻击连携中的TP消费会减轻25%
・首次术技攻击的属性会变成敌人的弱点属性
・首次技攻击能够破除敌人的刚体状态

◄凯亚斯无论是作为操作角色还是作为共鸣对象都是十分具有吸引力的角色。

角色特性——强袭脱离

当缪泽的攻击使敌人进入硬直状态后，使用突进或者回避时能够瞬间移动，并有一段时间的无敌状态。通过 Skill 强化之后还能够有缩短咏唱时间、减少 TP 消费等效果。

固有掩护技——移动牵引

让共鸣角色瞬间移动。进行突进或者回避来闪躲敌人攻击时能够发动。

蜜拉

曾是精灵之主的女性

声优	泽城美雪
年龄	21岁
身高	168cm
武器	剑
战斗类型	魔剑士
人设绘师	猪股睦实

前作主角之一？自称精灵之主的女性，在六岁时因为达成了使命而失去了作为马克思威尔的力量。性格顽固高傲，而且有些孩子气。现在和大精灵的双胞胎姐姐一起生活在尼·艾克利亚。

战斗特性：魔技（将术作为技来进行使用，短按×键为魔技，长按×键则发动精灵术）

固有掩护技：束缚（一定时间里束缚敌人的行动）

蕾娅·罗兰德

从看护士转职成为新闻记者的前作主角的青梅竹马

性格开朗，思想乐观的努力家。在辞掉实习护士的工作之后来到艾连匹奥斯，现在在小型新闻社里进行修行的同时进行着「寻找自我的旅行」，但是一直没有得到满意的结果而开始着急。

战斗特性：活伸棍术（看准时机回避敌人攻击时棍子变长，攻击范围变广）

固有掩护技：道具偷窃（目标敌人倒地时偷取敌人的道具）

声优	早见沙织
年龄	16岁
身高	158.5cm
武器	棍
战斗类型	棍术使
人设绘师	猪股睦实

罗恩·J·伊鲁贝鲁特

睿智的老宰相

声优	麦人
年龄	63岁
身高	175cm
武器	军刀
战斗类型	精灵术士
人设绘师	猪股睦实

利泽·马克西亚里无人不知的名军师，现在就任利泽·马克西亚的宰相，站立在和两国交涉的最前线。对于反对和平派来说是最为痛恨的对象。喜欢和年轻人们小打小闹。

战斗特性：术后调律（发动精灵术后按下对应的键能够使术产生变化，并且只用消耗一半的TP）

固有掩护技：自动魔法防御（当敌人使用精灵术时发动魔法防御，发动期间可自由移动）

信息集结
特企集结
劲作集结
攻略集结

全新的成长系统——觉醒宝珠隆重登场！

由于前作结局里断界壳消失，在玛纳洪流的影响下百合宝珠不能使用，于是人们就开发出了代用品——这就是本作的新成长系统觉醒宝珠的由来。

部分术技、Skill 能够通过升级或者提升队友亲密度、触发角色间章活动，而其他大部分术技和 Skill 都是通过觉醒宝珠习得。和前作只能通过升级才能习得术技的方式不同，本作的成长系统和《圣洁传说 R》有些类似，是通过地水火风光暗六种属性的属性能源来进行成长。而属性能源的获得则要通过“吸收器”来从“能源核（E.CORE）”之中进行提取。

▲能源核的入手方法不是只有战斗这一种形式。

能源核除了在战斗中可以获得之外，还能够通过采集能源核来进行收集，能源核的采集和前作的采集点系统差不多。顺便一提，本作里依然保留了采集点和采集袋系统，除了素材之外，还能采集到料理、回复道具之类的。

为了提高成长效率，觉醒宝珠的“吸收器”就至关重要。装备特定的吸收器就能够吸收特定属性的属性能源，而同一属性的吸收器还分成不同的级别。例如“火の环珠”能够从 1 个能量核里吸收 1 点火属性能源，比这个更高一级的“猛き火の环珠”则能够从 1 个能量核里吸收 3 点火属性能源。当然不仅仅只有单属性的吸收器，例如“眩しき稻妻の环珠”则能够从 1 个能量核里吸收 1 点火属性、风属性能源以及 2 点光属性能源。

由于属性能源的吸收是自动进行的，所以事先装备哪种吸收器就成了培养角色关键。

觉醒宝珠的培养关系到 Skill 和术技的获得以及术技的强化。说到 Skill，本作的 Skill 系统和历代都不同，装备 Skill 所需要的 SP 点数既不能通过升级获得，也不能通过觉醒宝珠来直接获得，而是在习得 Skill 的时候才能拿到对应 Skill 的一半 SP。当然 SP 的增长方法不是只有这一种，还能够通过打倒特定数量的特定魔物来给特定的角色增加 SP。

▲每种类型的吸收器只有一个，给哪个角色装备哪个就得考虑清楚。

►全队员头像一起排开的感觉就是不一样！

队伍的新同伴！曾经的敌人，今日的战友！

前作的最终BOSS之一，利泽·马克西亚初代国王。偶尔会隐藏身份到市井里听取民众的声音。在微服出巡时用的是本名阿斯托·奥特维。虽然从言行上给人以冷酷的印象，但是其实是一个贯彻着“守护弱者”这一愿望的热血王者。

贯彻信念的黎明王

凯亚斯

声优	置鲇龙太郎
年龄	33岁
身高	185cm
武器	长刀
战斗类型	剑士
人设绘师	猪股睦实

从断界壳中诞生的大精灵

缪泽

声优	真田麻美
年龄	21岁
身高	168cm
武器	头发
战斗类型	精灵术士
人设绘师	藤岛康介

◀经过一年的时间，缪泽

前作的最终BOSS之一，蜜拉的姐姐，拥有切割次元之力的精灵。和蜜拉一起在精灵界生活，为了某个目的而前往人界。曾经的狂气由于得到了蜜拉这一容身之所而消失。现在率直且喜欢独特的小玩小闹。当做出像是姐姐般的举动时会引起骚动。

尽情体验探索世界的乐趣
——商店系统与猫派遣系统公开！

▲特注系统让练级刷材料又多了一份动力。

经过前作那褒贬不一的商店建设系统洗礼之后，《无尽传说 2》的商店系统换回了和历代作一样不同城镇商店的贩卖物不同的设定。不像前作一样只需要一个行商人就能把一切都打发掉。

在这个的基础上，商店系统还加入了“特注”系统。只要交纳必要的素材和钱就能让商店做出特别的物品，玩过《薄暮传说》的读者们相比对这个系统一定不陌生。

强力的武器、饰品，甚至是觉醒宝珠的吸收器都能够通过“特注”制作出来。每个城镇里能够制作的物品都是不一样的，只要在某个商店里通过“特注”制作出了一个新物品，那么就能够在全世界进行制作。

◀捉到猫了！不过猫的名字似乎在哪见过呢……

陪伴着队伍的大肥猫露露在设定里是在路德加住所附近猫群里猫 BOSS 般的存在，既然有了这样设定，不推出个对应的系统就不好玩了，露露的吉祥物地位就会被前辈提坡抢走的——于是猫派遣系统就这么出来了。

猫派遣系统的起因是和路德加住在同一栋公寓的喜欢猫的女性委托路德加帮她找到她家那些逃亡世界各地的猫，而捉到这些猫后，就能够使用猫派遣。猫的数量一共有 100 只，藏在世界的每个角落，在捉到猫时仔细观察猫的名字的话也许会有意外发现?

捉到的猫能够派遣到曾经捉到过猫的城镇、迷宫或区域，经过一段时间后能够从派遣回来的猫咪处拿到素材或物品，甚至是稀有武器或者饰品，有时候说不定会把同伴猫给带回来。捉到猫越多，获得稀有物品的可能性就越大。

当集齐一百只猫后会有什么事发生呢? 爱猫的阿姨会不会带我们到一个充满喵喵喵的村子呢? 说笑的。

▲▶猫越多，带回来的物品就越多。

之前《PS3 专辑》为大家介绍了《如龙 5》的舞台以及登场人物，同时还有全面进化的格斗系统。如今游戏发售在即，我们再为各位系列的 FANS 带来本作中那些迷你游戏的情报汇总，从夜店到各种各样的娱乐项目，欢乐街的生活由玩家来尽情支配！

文 九兵卫 美编 心の永恒

龍が如く5 夢、叶えし者

如龙5 圆梦之人	SEGA		动作
PS3	龙が如く5 梦、叶えし者		日版
	预定2012年12月6日	1人	--日元
	无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

夜店模式大幅强化

以往的作品中，与夜店娘进行对话的部分是增加好感度的重点，不过这个环节的对话往往比较固定，就连自由话题也是在街上 NPC 的对话中听来的，玩家并没有太多选择。而在本作中，这种局面会发生改变，在自由话题阶段的选择会相当多，不仅可以选取话题来讨论，还能对夜店娘提问或者赠送礼物。

除了店内的部分，店外的自由度也大幅增加，可以带着妹子到五个城市随便逛，这次夜店娘的好感度也会有专门的好感度评级，由此看来仅夜店的部分就可以晚上好久。

▲快抓住机会讨好妹子吧！

◀▲带妹子去吃饭、逛街都能提升好感度。

五大欢乐街的夜店小姐们

札幌・月见野的夜店小姐——かぐや

CV：吉原ナツキ

生日：1986 年 11 月 17 日
年龄：26 岁
星座：天蝎座　　身高：163cm
血液型：A 型　　出身：北海道
喜欢的食物：海胆 / 巧克力
讨厌的食物：所有蘑菇

东京・神室町的夜店小姐——櫻井ひなた

CV：佐藤朱

生日：1989 年 2 月 14 日
年龄：23 岁
星座：水瓶座　　身高：160cm
血液型：A 型　　出身：琦玉县
喜欢的食物：烤猪内脏 / 贝类
讨厌的食物：番茄 / 豌豆

名古屋·锦荣町的夜店小姐——诗音

CV：水城レナ

生日：1988年6月26日
年龄：24岁
星座：双子座　身高：170cm
血液型：O型　出身：爱知县
喜欢的食物：炸猪排/所有甜点
讨厌的食物：没有

大阪·苍天堀的夜店小姐——ほのか

CV：鹿野润

生日：1991年9月21日
年龄：21岁
星座：处女座　身高：155cm
血液型：AB型　出身：大阪府
喜欢的食物：炸鸡
讨厌的食物：鲜奶油/鱼

博多·永洲街的夜店小姐——りく

CV：金子有希

生日：1992年7月3日
年龄：20岁
星座：巨蟹座　身高：158cm
血液型：B型　出身：福冈县
喜欢的食物：咖喱饭/薯条
讨厌的食物：纳豆/猪骨拉面

丰富的迷你游戏

面摊 龙屋

▲在福冈的露天面摊，桐生需要代替腰伤的店主制作拉面。面对不同的客人，拉面的做法也各不相同。当玩家的等级上升后顾客下单的间隔也会缩短，难度不断增加，非常具有挑战性。

雄鸡赛跑

◀在锦荣町的某座废旧的大楼内，玩家可以参加“雄鸡赛跑”的比赛。通过道具来育成自己的雄鸡，或者和其他母鸡交配得到能力更强的后代，最终赢得所有比赛的胜利并获取称号。

街机游戏《VR战士2》

钓鱼

雪上格斗技

▲来到冰雪覆盖的北海道,玩家可以在月见野的公园里来上一场酣畅淋漓的雪仗。除了把握好攻击的时机,我们还可以利用场地内的石柱随时进行隐蔽,可以体现极高的战略性,胜利后还能获得奖品。

面摊 龙屋

大头贴摄影

◀遥在苍天堀遇到一个名为“吐槽职人”的漫才组合。上台表演的过程中，玩家要根据情况选择合适的吐槽内容与动作，一切以印得台下观众哈哈大笑为目的。这个迷你游戏对于国内玩家而言可能略有难度。

乒乓球

文 伽蓝 美编 anubis

潜龙谍影4 爱国者之枪		Konami	动作
PS3	メタルギア ソリッド 4 ガンズ・オブ・ザ・パトリオット		日版
	2008年6月12日	1人	6800日元
	无对应周边		推荐玩家年龄：15岁以上

METAL GEAR SOLID 4

GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION

奖杯总数	34	铜杯	19	银杯	9	金杯	5	白金	1

白金路线

要取得游戏的白金可谓相当麻烦，最大的难点在于全音乐收集的奖杯需要获得游戏全部 40 个称号，每个称号都需要完成相应的条件才能获得，因此称号收集本身就相当于一个隐藏且十分麻烦的奖杯系统，由于游戏最少需要通关 8 次才能获得白金，因此本文将根据每一周目所能获得的奖杯以及推荐在该周目取得的称号编排，具体注意点请留意每一周目前的简介。

白金难度	8/10
白金所需时间	70到80小时
在线奖杯	0
最少通关次数	8次
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	连发手柄

全称号一览

游戏的称号是指玩家必须在通关后的最终结算画面中才能获得的徽章，每个称号的获得条件各不相同，由于在一个周目中可以获得多个称号，因此如何合理地安排每一周目应该解锁的称号成为节省白金时间的重要途径，右表是所有称号的名称以及获得条件。

编号	名称	取得条件
1	BIG BOSS	不杀人，不触发警报，不接关，不使用恢复道具，不使用隐形迷彩以及无限头带（可以拥有，但不能装备），5小时内通关，限定为THE BOSS EXTREME难度。
2	FOXHOUND	不杀人，触发警报次数少于3次，不接关，不使用恢复道具，不使用隐形迷彩以及无限头带（可以拥有，但不能装备），5小时30分内通关，难度至少为BIG BOSS HARD
3	FOX	不杀人，触发警报次数少于5次，不接关，不使用恢复道具，不使用隐形迷彩以及无限头带（可以拥有，但不能装备），6小时内通关，难度至少为SOLID NORMAL。
4	HOUND	不杀人，触发警报次数少于3次，不接关，不使用恢复道具，不使用隐形迷彩以及无限头带（可以拥有，但不能装备），6小时30分内通关，难度至少为NAKED NORMAL。
5	MANTIS	不杀人，不触发警报，不接关，不使用恢复道具，5小时内通关。
6	WOLF	不接关，不使用恢复道具。
7	RAVEN	5小时内通关。
8	OCTOPUS	不触发警报。
9	BEAR	用CQC勒死100个敌人，按R1抓住敌人后放开R1再按住R1即可。
10	ENGLE	用杀伤性武器爆头150次。
11	ASSASSIN	用战术小刀杀死或击晕敌人至少50次，CQC使用次数至少50次，被敌人发现次数少于25次。
12	PIGEON	不杀人。
13	BLUE BIRD	给ACT1中的民兵或ACT2中的反抗军至少50件物品。
14	HAWK	被ACT1中的民兵或ACT2中的反抗军赞扬至少25次，只要民兵或反抗军在附近，协助他们攻击PMC军队就能听到他们说："NICE"这样算作一次赞扬。
15	LITTLE GRAY	获得全部69个武器。（需要利用密码输入的1911除外）
16	ANT	FREEZE敌人并搜身50次以上。
17	GIBBON	FREEZE敌人50次以上。
18	TORTOISE	在油桶或纸皮箱内的时间累计超过1小时。
19	RABBIT	翻看《PLAYBOY》或《EMOTION MAG》100次以上，在装备两种杂志时，按住L1与R1不放，再按△键转到第一人称视角就能观看杂志。
20	BEE	对PMC士兵注射50次以上，在接近敌人后按住R1将他们控制，然后按△键就能对其进行注射。
21	GECKO	贴墙的时间累计超过1小时。
22	SCARAB	侧翻超过100次，按住L1+左摇杆左右方向+×键就能进行侧翻。
23	FROG	前翻滚超过200次，移动中按×键即可进行前翻滚。
24	INCH WORM	保持爬行姿势累计超过1小时。
25	LOBSTER	保持半蹲姿势累计超过2小时30分。
26	HYENA	拣起各种武器、道具累计超过400个。
27	HOG	进入COMBAT HIGH状态10次，所谓的COMBAT HIGH状态就是指在被敌人发现后的ALERT状态下开枪100次，累计10次即可。
28	PIG	使用恢复道具的次数超过50次。
29	COW	触发警报次数超过100次。
30	CROCODILE	杀敌数超过400人。
31	GIANT PANDA	通关时间在30消失以上。
32	SCORPION	触发警报次数在75次以下，杀人数在250人以下，接关次数在25次以下
33	TARANTULA	触发警报次数在75次以下，杀人数在250人以上，接关次数在25次以下
34	CENTIPEDE	触发警报次数在75次以下，杀人数在250人以下，接关次数在25次以上
35	SPIDER	触发警报次数在75次以下，杀人数在250人以上，接关次数在25次以上
36	JAGUAR	触发警报次数在75次以上，杀人数在250人以下，接关次数在25次以下
37	PANTHER	触发警报次数在75次以上，杀人数在250人以上，接关次数在25次以下
38	LEOPAED	触发警报次数在75次以上，杀人数在250人以下，接关次数在25次以上
39	PUMA	触发警报次数在75次以上，杀人数在250人以上，接关次数在25次以上
40	CHICKEN	触发警报次数在150次以上，杀人数在500人以上，接关次数在50次以上，通关时间在35小时以上，恢复道具使用次数在50次以上。

全隐藏歌曲位置

Inorino Uta	在标题画面进入第一章简报，按□键控制MK Ⅱ 在2楼方桌一旁地上可以找到。
Destiny's Call	在ACT1与ACT2中，当在民兵或反抗军中的声望足够高时（协助清除敌人、给予道具等手段可以提高声望），装备军用口粮（RATION）以及拉面（NOODLES）等恢复道具后可以靠近与其交换道具，有一定几率能获得此歌曲。
Love Theme (Action Version)	在ACT1与ACT2中，当在民兵或反抗军中的声望足够高时（协助清除敌人、给予道具等手段可以提高声望）装备军用口粮（RATION）以及拉面（NOODLES）等恢复道具后可以靠近与其交换道具，有一定几率能获得此歌曲。
MPO+ Theme	在ACT1与ACT2中，当在民兵或反抗军中的声望足够高时（协助清除敌人、给予道具等手段可以提高声望）装备军用口粮（RATION）以及拉面（NOODLES）等恢复道具后可以靠近与其交换道具，有一定几率能获得此歌曲。
Show Time	在ACT1与ACT2中，当在民兵或反抗军中的声望足够高时（协助清除敌人、给予道具等手段可以提高声望）装备军用口粮（RATION）以及拉面（NOODLES）等恢复道具后可以靠近与其交换道具，有一定几率能获得此歌曲。
Theme of Tara	ACT1中的MILITIA SAFEHOUSE区域最北面，具体位置为在黑暗的民兵基地中，会通过一间安置负伤民兵的房间，刚离开该房间后就能看到在面前的音乐。
Zanzibarland Breeze	ACT1中的URBAN RUINS区域，具体位置为遇见DAREBIN后，会从坍塌的的房屋间穿行，期间天花板会发生倒塌，从该倒塌位置的边缘走到对面，这时不要急着跳到下方，从左侧走在一具民兵尸体旁的台阶上就能找到。
Level 3 Warning	ACT1中的ADVENT PALACE区域，具体位置为建筑的3楼，在3楼的厨房一旁的房间地上可以找到，由于一旁有阔刀地雷，注意匍匐前进。
Theme of Solid Snake	ACT1中的MILLENNIUM PARK区域，在遭遇美女与野兽部队的剧情过后继续前进，在看到铁丝网栅栏后往左侧走，从墙壁的缺口进入，在楼梯正对着的木箱后可以找到。
Boktai 2 Theme	在ACT2的任务简报中，可以控制MK Ⅱ 在2楼右侧角落里找到
The Fury	ACT2一开始的COVE VALLEY VILLAGE区域，在恢复操作后进入前方被烧毁的房屋内，在左侧暗处可以找到音乐。
Rock Me Baby	ACT2中的CONFINEMENT FACILITY区域，在东南侧的河流旁的两块石头之间可以找到音乐。

Metal Gear 20 Years History: Part 3	ACT2中的CONFINEMENT FACILITY区域，在东北侧PMC的基地建筑内，在其中一间卧室的床头可以找到。
Sailor	ACT2中的VISTA MANSION区域，在反抗军的装甲车突破宅邸的大门后往北侧走，侧移到货柜与墙壁的夹缝内就可以取得。
Bon Dance	ACT2中的MARKETPLACE区域，在乘坐装甲车逃离后，恢复控制时面前就有一台月光，当月光向玩家冲来时会撞毁面前的摊位，当摊位被破坏后音乐就在眼前。
Shin Bokura no Taiyou Theme	ACT3的任务简报中，控制MKⅡ可以在2楼厨房内取得。
Test Subject's Duality	ACT3的MIDTOWN S SECTOR区域，在看见跟踪对象后往回走，在左侧的一处黄黑栅栏后可以取得。
One Night in Neo Kobe City	ACT3中，FREEZE整个MIDTOWN区域内的PMC后对其进行搜身都有一定几率能取得此音乐。
Bio Hazard	ACT3中，FREEZE跟踪对象并搜他的身，如果拥有用麻醉枪击倒笑面章鱼的面部迷彩后，一切会变得无比简单，因为只要装备该面部迷彩就可以在其面前任意走动，这时绕到其身后FREEZE简直易如反掌。
On Alert	ACT3中，当跟踪对象伪装成PMC后继续跟踪他，他会与其他几名持枪的真PMC一起行动，当他与最后一名PMC分开后先不要跟踪他，跟踪那名往垃圾堆走去的PMC，在这个垃圾堆的旁边就可以找到这首音乐。
The Essence of Vince	ACT3中，与狂怒渡鸦战斗过程中走到建筑的顶部，在一处角落里可以找到音乐。
Lunar Knights Main Theme	ACT4的任务简报中，可以控制MKⅡ在2楼找到。
Warhead Storage	ACT4中，回到影子摩西岛后从北边2楼的通风管道爬到尽头即可发现。
Flowing Destiny	ACT4中，在进入核弹保存仓前，会经过1代中满布地雷的雪地，这时贴着左侧走，在左侧的地上有个缺口，爬进去即可取得此音乐。
Metal Gear 20 Years History: Part 2	ACT4中，出于恢复电力的需要会乘坐电梯到达B2，离开电梯后往前走，再往右拐从桌子的底部爬过去后，音乐就在左侧。
Old L.A. 2040	在ACT4中，当在OTACON的电脑中输入密码恢复电力时，故意不输入正确的密码，而是输入78925即可获得此歌曲，注意此歌曲与“Policenauts End Title”在一周目内只能取得其中一首。
Policenauts End Title	在ACT4中，当在OTACON的电脑中输入密码恢复电力时，故意不输入正确的密码，而是输入13462即可获得此歌曲，注意此歌曲与“Old L.A. 2040”在一周目内只能取得其中一首。
Beyond the Bounds	在ACT4中，当恢复电力并回到1层后，会触发掩护MKⅢ开门的剧情，在掩护成功后先不要往北面的门走，回到最初的遍布小型机器人的TANK HANGER，进入2楼一扇权限等级为4的门，在里面可以找到音乐。
The Best Is Yet To Come	在ACT4中，在与哀嚎雪狼的战斗完毕后，开启前方的门，音乐就在面前的地上。
Yell Dead Cell	在ACT4中，击败哀嚎雪狼进入BLAST FURNACE后乘坐电梯来到位于B5的CASTING FACILITY，在这里我们的目标是要走到最北方的门爬梯子往下离开这个区域，但在离开这个区域前，往门右侧搜查，在一个被布遮盖的木箱后可以找到这个音乐。
Metal Gear Solid Main Theme (The Document Remix)	这是最后一个需要收集的音乐，在ACT5刚开始，左侧地上有一个舱门，打开舱门从管道前进就能找到这最后一个音乐。
Big Boss	取得Big Boss称号。
Snake Eater	取得所有40个称号。

一周目

一周目选择最低难度，在这一周目中，玩家可以将游戏中大部分的奖杯收入囊中，由于要取得包括最低级的CHICKEN称号在内的半数以上称号，玩家在这一周目中有充足的时间看完所有剧情获得全闪回的奖杯并去刷各种数据，注意各种数据的完成情况可以在存档后回到标题画面中的MISSION BRIEFING中，读取刚才的存档并进入ACT2以后的任务简报中（ACT1的任务简报没有数据显示），在屏幕中央的黄色读条处会有本周目游戏的各种详细数据供玩家参考，请务必在这一周目达成下面22个称号的条件，以免在后面再次浪费时间补完。特别注意的是，在这一周目中，在ACT4给OTACON输入密码时，应输入78925取得歌曲Old L.A. 2040，因为密码歌曲共有两首，而一周目只能取得一首，这样一来的话就能最早在二周目完成这两首歌曲的收集。

称号进度：22/40

#9Bear
#10Eagle
#13Blue Bird
#14Hawk
#16Ant
#17Gibbon
#18Tortoise
#19Rabbit
#20Bee
#21Gecko
#22Scarab
#23Frog
#24Inch Worm
#25Lobster
#26Hyena
#27Hog
#28Pig
#29Cow
#30Crocodile
#31Giant Panda
#39Puma
#40Chicken

Liquid Sun
液体の太陽　铜杯

取得条件：完成ACT1

Solid Sun
固体の太陽　铜杯

取得条件：完成ACT2

Third Sun
第三の太陽　铜杯

取得条件：完成ACT3

Twin Suns
双子の太陽　铜杯

取得条件：完成ACT4

Old Sun
老雄の太陽　铜杯

取得条件：完成ACT6**奖杯说明：**以上均为剧情奖杯，不会遗漏。

You enjoy all the killing, that's why.
殺戮を楽しんでいるんだよ、貴様は　铜杯

取得条件：在同一个区域杀死很多敌人，直到听到小岛秀夫的天之声并开始呕吐

奖杯说明：以相信之前有研究过MGS4的玩家都不会对这个天之声感到陌生，天之声的具体触发条件为在同一个区域（不换图）内杀死50个以上敌人，推荐在ACT1与ACT2中民兵与PMC混战的场景解锁，这些混战的场

景敌人会不断刷新，累积杀死50名敌人即可，但是笔者在解锁时发生了这样的一个情况，在杀戮的过程中笔者一直单方面屠杀PMC，并没有对民兵出手，但杀戮数超过50个以后依旧没有解锁，情急之下我开始射杀民兵，谁知射杀民兵后就出现了天之声成功解锁，具体理由虽然不明白，但不妨作为一个特殊例子参考，总的来说这属于一个任何玩家都能取得的奖杯。

Frog Soldier Doll
強化兵人形　铜杯

取得条件：使用非杀伤武器对付天堂骑兵并取得其人偶

奖杯说明：天堂骑兵指的是在初次与FOX小队相遇时，袭击SNAKE一行的强化兵“Haven Troopers”，只要在掩护FOX小队从大楼撤离的过程中全程使用麻醉枪对付敌人，在MERYL一行离开后，在恢复操作后所在的停车场内就可以找到天堂骑兵的人偶。

Laughing Octopus Doll
オクトパス人形　铜杯

取得条件：使用非杀伤武器对付笑面章鱼并取得其人偶

奖杯说明：如果在ACT2中用麻醉枪击败笑面章鱼的第一形态，那么进入美女状态时可以在场景中央医务室的一张病床上找到笑面章鱼的人偶。

Raging Raven Doll
レイブン人形　铜杯

取得条件：使用非杀伤武器对付狂怒渡鸦并取得其人偶

奖杯说明：如果在ACT3中用麻醉枪击败狂怒渡鸦的第一形态，那么进入美女状态时可以在场景最顶层的地上找到狂怒渡鸦的人偶。

Crying Wolf Doll
ウルフ人形　铜杯

取得条件：使用非杀伤武器对付哀嚎雪狼并取得其人偶

奖杯说明：如果在ACT4中用麻醉枪击败狂怒渡鸦的第一形态，那么进入美女状态后马上转身，在正后方可以找到爱好雪狼的人偶。

Screaming Mantis Doll
マンティス人形　铜杯

取得条件：使用非杀伤武器对付尖叫螳螂并取得其人偶偶

奖杯说明：在ACT5中对付尖叫螳螂时，首先使用SYRINGE注射脱离其控制，之后用麻醉枪射击使她身上的心理螳螂娃娃（红色娃娃）掉落，拣起娃娃后装备并对其发射控制火团，之后按照提示利用L1+六轴控制她，这个时候虽然她的体力与耐力会同时削减，但不用担心，这并不算是杀伤性武器，进入美女阶段后往右后方走，从长走廊尽头就能找到娃娃。

SUNLIGHT!
太陽ォォォォォ！　银杯

取得条件：取得太阳枪

奖杯说明：只要取得上面的天堂骑兵、笑面章鱼、狂怒渡鸦、哀嚎雪狼以及尖叫螳螂的共计5个人偶，在通关后就能取得太阳枪，这把枪子弹无限，带静音效果，而且攻击后会使敌人掉落身上的物品，可以说是一等一的好武器，但是这把枪惟一的缺点是无限子弹的来源是太阳的充能，并且在充能时会大叫一声“太阳”，容易引起周围的人的注意，但这把枪对于挑战BIG BOSS称号有巨大的帮助，务必尽早获得。

宝 Handle with Caution
...取れた
铜杯

取得条件：扭断雕像的“重要部位”……

奖杯说明：在在ACT1的初段，会出现PMC部队驾驶装甲车挡路的剧情，使得SNAKE不得不绕道前进，在离开这个区域后、刚进入下一个区域时，就能在面前看见一站一蹲的两座人型雕像，爬到上方按△键可以进行伪装，连续按3次△后雕像的裆部会断开……

调 Hands Up!
両手を上げろ！
铜杯

取得条件：FREEZE一名敌人并搜他的身

奖杯说明：十分简单的一个奖杯，想要FREEZE敌人，首先要潜行到敌人的背后，当距离足够近后，按L1举起武器瞄准敌人背部，敌人就会举手投降，在这时绕到其面前放开L1，按△键就可以对其进行搜身。

蘇 Flashback Mania
フェイスカムマニア
金杯

取得条件：看过所有的闪回

奖杯说明：游戏最容易遗漏的奖杯，所谓的闪回，指的是在剧情过场之中在右上角会出现按键提示的镜头，不包括游戏操作过程中的音频闪回以及特殊闪回（如影子摩西岛的摄像头闪回）。不同版本的闪回按键提示并不相同，美版按键提示为×键，而日版的按键提示为○键，在剧情中注意留意按键提示快速连点相应按键，因为一个闪回一般会包含多个镜头，笔者也说不清究竟是否要将一个闪回中的所有镜头看完才算作完全看过，但只要快速连点看完所有镜头就肯定万无一失，如果有连发手柄就更加简单了，按住闪回按键连发看剧情即可。

注意，流程中的剧情有两处闪回是不会出现按键提示的，一处是在ACT4的末段，当雷电为SNAKE徒手拦下战舰时，在其喊出ROSE的名字时连点按键可以看到雷电对ROSE的回忆闪回。另一处是在ACT5对阵尖叫螳螂时，当击败尖叫螳螂的美女形态后，一代中的心理螳螂会出现将尖叫螳螂的盔甲重组，随后心理螳螂会对SNAKE进行读心，根据手柄震动功能的开关，这里的闪回对白各不相同，在心理螳螂“控制”手柄震动后连点按键，会出现小岛秀夫画像并大喊：“久多桑”的闪回，实际就是对久多良木健当初舍弃震动功能的吐槽，虽然根据手柄震动闪回对白各有不同，但无论手柄震动开关与否，都算收集此处的闪回，无需进行二周目收集。

最后提醒玩家的是，闪回不必一周目内完全收集，也就是说可以多周目重看遗漏部分剧情进行闪回收集，但如果玩家自己也不知道在哪里遗漏，那就只好重头到尾重新看一次完整剧情了。

情 Emotion Control
喜怒哀楽
铜杯

取得条件：购买EOMOTION MAG控制敌兵的情绪

奖杯说明：在遇到DREBIN并解锁DREBIN商店后，在商店购买并放置于地上，这本杂志会吸引附近的敌人并使其出现诸如打冷颤等特殊效果，这样就能解锁奖杯。注意，天堂骑兵虽然会被这本杂志所吸引，但他们并不会出现特殊的效果，因此要解锁奖杯，需选择普通的人类敌人作为目标，推荐以ACT1或ACT2中的敌人作为对象。

痺 Hurt me more!
もっと俺を感じさせてくれ！
铜杯

取得条件：用MK Ⅱ 或MK Ⅲ 电击一名敌人

奖杯说明：MK Ⅱ 和MK Ⅲ 指的就是流程中可以控制的小型机器人，在道具栏装备后可以在一定范围内控制机器人进行侦测等行动，利用机器人靠近敌人后，按L1键再按R1键机器人会伸出电线电击敌人，成功电击一名敌人后就能解锁这个奖杯，注意按×键可以启动机器人的光学迷彩，这样可以使你可以更轻易地靠近敌人。

転 Drum Can Addict
ドラムマニア
铜杯

取得条件：利用油桶撞倒一名敌人

奖杯说明：在ACT1中，当遇见黑市武器商DREBIN后，继续前进，在毕竟之路上会遭遇到JOHNNY在铁桶中大解被民兵发现的剧情，剧情随后就能取得油桶，装备油桶后按×键，SNAKE就会将油桶横置于地上，之后用左摇杆可以移动油桶，只要撞倒任意一个人就能解锁这个奖杯。

幻 Crop Circle
ミステリーサークル
银杯

取得条件：找到麦田怪圈并听到奇异的声音

奖杯说明：在ACT2中击败笑面章鱼后，SNAKE开始搜寻NAOMI踪迹的区域内，具体位置为在击倒笑面章鱼跟随NAOMI的脚印一路前进，走到一处需要横渡小溪的位置，这时急着渡过小溪，往回走到左侧的小道内即可发现这一麦田怪圈。

南 Are you an Otaku too?
君もオタクかい?
银杯

取得条件：观看过所有南明奈的海报

奖杯说明：游戏中南明奈的海报共有4张，其中ACT2中有2张，ACT3中有2张，注意这里“观看过”的意思为SNAKE需要喊出南明奈的声音方为成功，单纯看见是不算数的，因此需要借助枪械瞄准或SOLID EYE的望远镜功能调整视角方能真正观看海报。第1张海报在ACT2中到达VISTA MANSION后，进入中央的宅邸，在一楼楼梯旁有两幅油画，射击其中一幅油画会使油画掉落出现南明奈的海报。第2张海报的所在为取得第1张海报的位置一旁的楼梯上楼左转，在2楼卧室床上方的天花板处可以找到，但要观察这张海报比较麻烦，可能需要用SOLID EYE反复调整观看的位置才能让SNAKE喊出名字。第3张海报在ACT3中跟踪目标的过程中，MIDTOWN S SECTOR区域中央有一个公园，公园的东侧有一段廊下小道，海报就在小道的尽头粘贴着。第4张取得第3张海报后，继续跟踪目标，之后目标会朝北走换区到MIDTOWN NE SECTOR，而如果在这里往左侧的路走到MIDTOWN CENTRAL SECTOR，在上层桥梁一旁的明显窗口位置处就可以找到最后一张海报，观察直到SNAKE喊出南明奈名字后，奖杯入手。

通 That Tune Is His Mind Control Music
おいしいツーハン生活
铜杯

取得条件：在与任意一名美女与野兽部队的成员进行第2阶段的战斗时，播放Oishii Two-han Seikatsu/おいしいツ–ハン生活让其起舞

奖杯说明：游戏中共有笑面章鱼、狂怒渡鸦、哀嚎雪狼、尖叫螳螂等4名美女与野兽部队成员，无论与哪一名成员作战，在击败其第一形态后都需要与她们的“美女”形态进行战斗，如果在第二形态战斗中时间拖得太长的话（约3分钟），那么画面的颜色会逐渐褪去，并最终进入一个背景全白的“二人世界”，这时只要装备iPOD，并播放Oishii Two-han Seikatsu（美版）/おいしいツ–ハン生活(日版）这一首歌曲，面前的美女就会开始跳舞，取得奖杯后再用麻醉枪将其击倒，还可以顺带取得她们的面部迷彩。

面 FaceCamo Addict
フェイスカムマニア
银杯

取得条件：取得10个面部迷彩

奖杯说明：游戏中共有14种面部迷彩，除了DREBIN与BIG BOSS的面部迷彩外，其他迷彩可以说是毫无难度，集齐10种即可解锁奖杯。除游戏流程中必定获得的4种外，其他10种迷彩取得方法如下：

名称	取得条件
LAUGHING BEAUTY	以麻醉枪击败笑面章鱼的美女形态
RAGING BEAUTY	以麻醉枪击败狂怒渡鸦的美女形态
CRYING BEAUTY	以麻醉枪击败哀嚎雪狼的美女形态
SCREAMING BEAUTY	以麻醉枪击败尖叫螳螂的美女形态
CAMPBELL	在ACT1的任务简报中，当CAMPBELL站立时用MK Ⅱ 撞击他
OTACON	在ACT3的任务简报中，当OTACON站立时用MK Ⅱ 撞击他
RAIDEN A	在ACT3的任务简报中，当NAOMI站立时用MK Ⅱ 撞击她
RAIDEN B	在ACT3的任务简报中，当SUNNY站立时用MK Ⅱ 撞击她
DREBIN	取得60种武器以上
BIG BOSS	取得BIG BOSS称号

俯 Overhead view—just like old times…
懐かしい・・・フカンカメラだ！
铜杯

取得条件： 俯瞰影子摩西岛

奖杯说明： 在ACT4中，当SNAKE重回影子摩西岛时，在最初的场景调整右摇杆，以类似于1代的俯视视角在周围走走，直到SNAKE自言自语表示对这种视角的怀念，基本上绕场景走一圈再走到中央巨大的H标记后就能解锁这个奖杯。

霊 Ghost Photography Addict
心霊写真マニア
铜杯

取得条件： 在影子摩西岛中拍到至少5张幽灵照片

奖杯说明： 首先，拍照的前提是需要有一部相机，相机可以于ACT1到ACT4的任务简报中操作MKⅡ在一楼SUNNY的电脑桌后找到。在ACT4中，当SNAKE重回影子摩西岛时，可以在这个传奇的地方拍到一些“鬼魂”，这些鬼魂共有30个，分布在整个影子摩西岛，而奖杯要求只需要拍摄5个即可，实际上在刚刚进入影子摩西岛后就可以完成这5个鬼魂的拍摄，具体位置如下。

1：拍摄南侧电梯偏左的位置，隐约可以拍到一张人脸。

2：进入左侧格纳库内，在铁箱旁会拍到原影子摩西岛敌人的半身照。

3：在一层西北方地上的通风口上方会拍到一张人脸。

4：对准中央停机坪巨大的H标记上方拍照，可以拍到一张人脸。

5：对准右侧楼梯监视器一旁的墙壁拍摄，会拍摄到一张女性人脸。

叫 LIQUID!
リキッドォォォ！！
铜杯

取得条件： 驾驶REX对RAY喊叫

奖杯说明： 在ACT4末段，驾驶METAL GEAR REX与海霸王RAY对战时，长按△键SNAKE就会大叫出“LIQUID！”。

愛 You're pretty good.
いいセンスだ
银杯

取得条件： 接受OCELOT一吻

奖杯说明： 游在ACT5的最终阶段，会与LIQUID OCELOT进行肉搏，当战斗进入第3阶段，即响起MGS3主题曲“SNAKE EATER”时，他会使出一招勒住SNAKE的招式，这时不要摇动左摇杆挣脱，这样他就会给予SNAKE基情的一吻……

二周目

二周目开始对一些一周目无法取得的杂项奖杯进行补完，而且只需要专注于2个称号，整个过程相对比较轻松，同样选择最低难度进行这一周目即可。特别注意的是，在这一周目中,在ACT4给OTACON输入密码时，应输入13462取得歌曲Policenauts End Title。

称号进度：24/40

#11Assassin　　#33Tarantula

操 Can you feel my power now!!!?
俺の力がわかっただろう！
银杯

取得条件： 用MANTIS DOLL控制一名敌人

奖杯说明： MANTIS DOLL即在游戏ACT5中对阵尖叫螳螂时从其身上击落的红色娃娃，由于在一周目与其战斗过后基本上没有杂兵可以控制，因此不得不在二周目解锁此奖杯。二周目的ACT1中与MKⅡ会合后即可继承上一周目游戏的武器以及道具，这时装备MANTIS DOLL对准战场上的PMC或民兵发射，再按L1+六轴晃动手柄控制敌人即可解锁奖杯。

風 Divine Wind
カミカゼ！
银杯

取得条件： 用种子岛火枪轰出神风

奖杯说明： 种子岛火枪（TANEGASHIMA）是在DREBIN商店购买的武器，每次开枪都有三分之一的几率轰出神风，具体效果为一道龙卷风席卷战场，所到之处的敌人全部消失并且留下身上的道具，十分霸道。而这把枪械的原价为100万，在ACT1到ACT4中，可以于周三以及周日获得八折（主机时间，可以在系统中更改，其他武器也能用此方法进行折扣）即80万的优惠，而在ACT5，虽然不能使用八折的折扣优惠，但ACT5中本身商店全线商品半价，因此此时购买可以获得最低价格50W，50W大概就是二周目进行到ACT5时的金钱总量，也算是一笔不小的金额，因此购买前不妨存档，在解锁奖杯后重新读档节省金钱。

騙 I Just Don't Fear Death
死に損ないが…
银杯

取得条件： 装备尸体迷彩解除一次警报

奖杯说明： 尸体迷彩（CORPSE CAMO）的出现条件为接关51次或以上通关，如果按照本攻略的打法，那么在二周目就能取得这一迷彩。穿着这一迷彩后故意走到敌人面前被敌人发现，然后马上长按×键爬下，在爬下后再长按△键装死，敌人就会傻傻地“确认”SNAKE的死亡并解除当前的警报状态。

三到六周目

这个阶段是这个白金之路上最枯燥的阶段，玩家需要严格按照称号的要求进行游戏，请玩家务必时常在任务简报中确认自己的触发警报数、杀敌数、道具使用数、接关数、总游戏时间等数据，这个阶段仍然最低难度进行游戏即可。

称号进度：28/40

#34Centipede　　#36Jaguar
#35Spider　　#38Leopard

七周目

经历前面的六周目的熟悉，第七周目正式开始挑战最难的BIG BOSS称号，在挑战过程中除了注意存档外，还要注意在任务简报中确认自己的各种数据满足要求，只要完成BIG BOSS称号的要求，那么就可以取得这个阶段要取得的其他9个称号。

称号进度：38/40

#1Big Boss　　#6Wolf
#2FoxHound　　#7Raven
#3Fox　　#8Octopus
#4Hound　　#12Pigeon
#5Mantis　　#32Scorpion

帯 Infinite ammo.
無限バンダナだ！
金杯

取得条件： 取得无限头带

奖杯说明： 取得PIGEON称号就能取得无限头带奖励，虽然玩家也可以从DREBIN商店中购买，但500万的价格绝对不建议购买。

透 Stealth Camouflage
ステルス迷彩だ！
金杯

取得条件： 取得取得隐形迷彩

奖杯说明： 取得PIGEON称号就能取得取得隐形迷彩奖励，虽然玩家也可以从DREBIN商店中购买，但500万的价格绝对不建议购买。

武 I am THE expert on weapons
武器についての特別にスゴイ専門家だ
金杯

取得条件： 取得所有武器

奖杯说明： 游戏中共有69种武器，而几乎所有的武器都能从DREBIN商店中买到，由于DREBIN的商店在ACT5中有半价优惠，因此取得这个奖杯的最好时机在第六周目的ACT5，借助半价优惠，这时身上的钱应该足够解锁商店中的所有武器。值得注意的是，游戏中有3种武器只能在游戏过程中取得，有6种武器只能通过称号取得，另外4种手雷在二周目以上游戏即可在商店购买，因此严格来说在游戏中只需要注意以下3把武器的收集：

名称	位置
XM8	ACT2中，在POWER STATION遇见DREBIN后继续往目标前进，没几步就能来到一个中央放满长条形木头以及木桶的地方，在这个区域的一个棚架下可以找到。
VSS	ACT2中，来到CONFINEMENT FACILITY后往最西面走，在门口停着装甲车的房屋内有一个缺口，而枪就放在了缺口一旁。
MK.23	在ACT4中重回影子摩西岛后，在直升机停机坪旁的卡车车底下，装备SOLID EYE观察的话十分明显。

八周目

由于称号的结算是以通关作为前提，因此取得上一周目中的4把称号奖励武器后还需要继承这些武器再通关一次，这里选择的是要求相对宽松的PANTHER称号作为目标，这样一来这一周目就只需要选择最低难度刷触发警报数以及杀敌数即可。

称号进度：40/40

#15Little Gray　　#37Panther

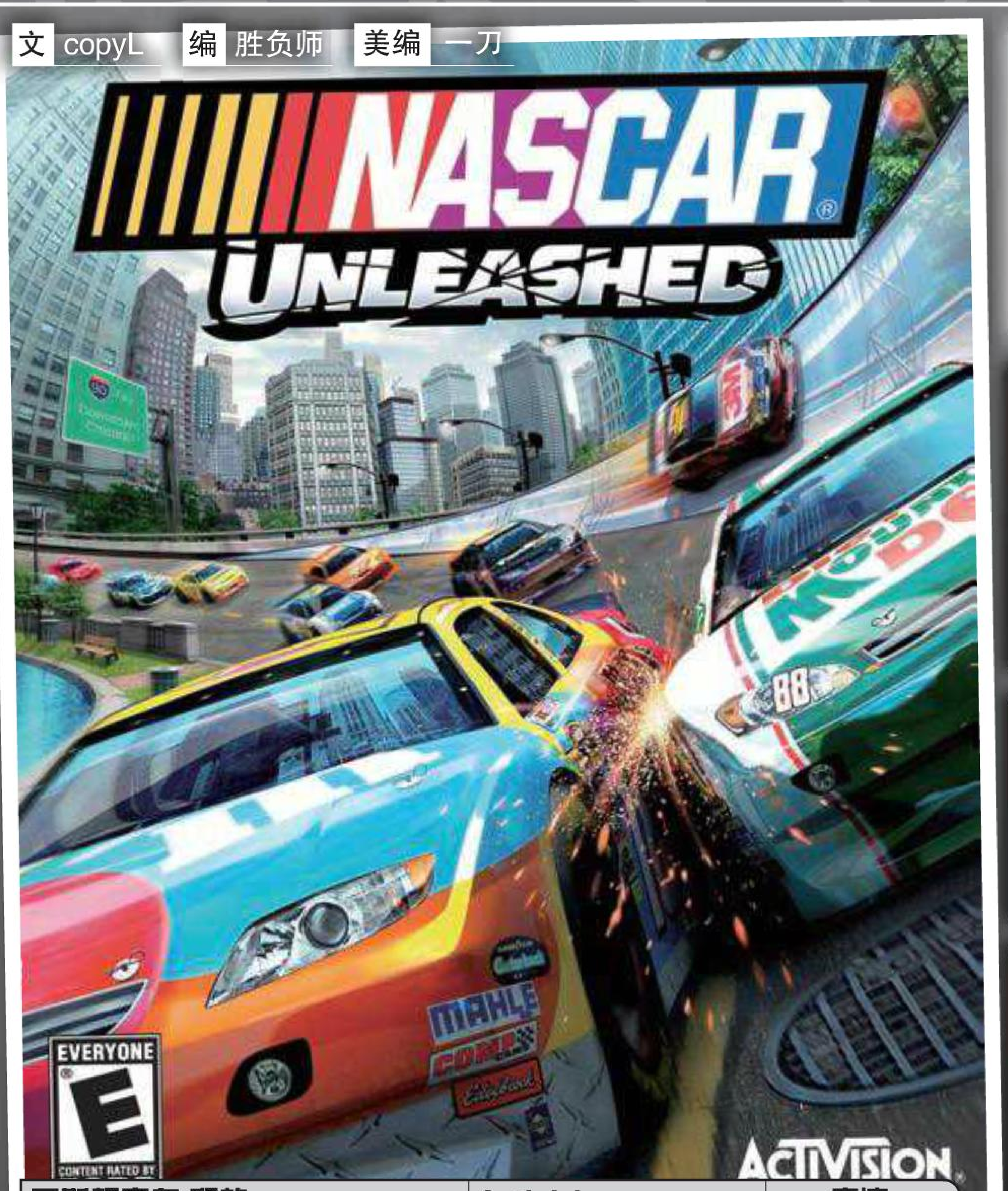
聴 Sounds of the Battlefield
戦場にかける音楽
金杯

取得条件： 取得所有的隐藏音乐。

極 The Legendary Hero
伝説の英雄
白金

取得条件： 获得所有其他奖杯

文 copyL　编 胜负师　美编 一刀



云斯顿赛车 释放	Activision		竞速
PS3	NASCAR Unleashed		美版
	2011年11月1日	1~2人	59.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

奖杯总数	49	铜杯	40	银杯	5	金杯	3	白金	1

“《云斯顿赛车》系列”出过不止一作，奖杯难度差异比较大，只有这款《释放》称得上是真正的奖杯神作，而且现在游戏已经值崩，可以以相当便宜的价格入手，对于奖杯迷来说是出手的好时机。本作没有在线奖杯，而且主模式的难度低，对于有一定赛车基础的玩家来说，白金可能连10小时都花不了。游戏的玩法有点像《火爆狂飙》，爽快感十足，比起一般的奖杯神作，质量还算可圈可点，值得一玩。

●白金路线

1. 首先完成3个级别的锦标赛模式，由于大部分比赛并不要求得第一，所以很简单，可以多撞爆对手车辆赚钱。后期的对手比较凶猛，可能需要多试几次。最后一场要求取得冠军，稳扎稳打一两次就过了，难度不大。

2. 接下来要搞时间挑战模式，要求全金杯。注意每个赛道都有两三个不同的挑战，别看漏了。

3. 最后补完Quick Race模式中的一些奖杯，注意特殊条件，有些需要用到两个手柄。

白金难度	3/10
白金所需时间	7~10小时
在线奖杯	0
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	两个手柄

Completionist（白金）

取得条件： 获得除此之外的所有奖杯

Just a Scratch（铜杯）

取得条件： 进入修理站50次

奖杯说明： 进修理站除了可以瞬间修理破损的车身外，还能增加一次氮气加速的机会，因此尽量多进入吧。

Not On My Watch（铜杯）

取得条件： 在修复之前损坏敌车

奖杯说明： 进入修理站一般都有条长长窄窄的通道，在这里发动氮气加速撞爆敌车即可。

The Hard Way（铜杯）

取得条件： 完成5圈比赛没有去修理站

奖杯说明： 建议早期完成，因为早期赛事要求排名不高。

Just That Good（铜杯）

取得条件： 完成3圈比赛没有去修理站也没有被敌车撞爆

奖杯说明： 早期赛事要求排名不高，开得稳一些不难达成。

I Meant To Do That（铜杯）

取得条件： 漏油15次

奖杯说明： 自然获得，后期敌车主动攻击很容易造成漏油。

Watch Your Step（铜杯）

取得条件： 使敌车漏油

奖杯说明： 基本上是不会错过的奖杯，因为通关过程中会有大量碰撞，可自然解锁。

Didn't See You There（铜杯）

取得条件： 把对手车辆撞向障碍物

奖杯说明： 同上，自然会取得。

Turbo Speed!（铜杯）

取得条件： 完成50次挡风推进

奖杯说明： 跟在敌车后面可以挡风加速，是必备技巧，不知不觉就达成了。

It Still Counts!（铜杯）

取得条件： 在自己的车损毁时越过终点线

奖杯说明： 好运的话通关之前能解锁，运气不好可以靠双手柄搞定。选择Quick Race>EASY>2 Laps，地图选Daytona Speedway Oval Track圆形赛道，先用2P积满氮气槽，之后把1P斜放在终点前，2P使用氮气加速撞爆1P即可。

Winner!（铜杯）

取得条件： 完成一场比赛

奖杯说明： 完成最初的教学模式。

Show-Off（铜杯）

取得条件： 完成一个“甜甜圈”特技并赢得比赛

奖杯说明： 知道方法的话很简单。选择第二个赛事中的圆形赛道Daytona International Speedway Oval Track，要把对手都抛得远远的，在终点前停下按住R2+□键+左或右方向，原地转上一圈，之后再通过终点即可。

2 Birds, 1 Stone（铜杯）

取得条件： 一次撞爆两辆对手车辆

奖杯说明： 平时多留意一下，尽量在人多的地方发动氮气加速，还比较容易达成。

Showboater!（铜杯）

取得条件： 漂移75次

奖杯说明： 高速行驶转弯时按□键就是漂移，经常使用很快就能解锁奖杯。

High Score（铜杯）

取得条件： 一场比赛取得175000分

奖杯说明： 我们的目标是一场比赛取得225000分。

Sun Was In My Eyes（铜杯）

取得条件： 自己的车被撞爆15次

奖杯说明： 后期地形会变复杂，对手也会变得凶猛，碰撞会变得更多更激烈，一般情况下会自然取得该奖杯。

Look Mom!（铜杯）

取得条件： 完成35次斜坡跳跃

奖杯说明： 通关后没解开的话可以在时间挑战模式接下去累积。

Stuntman
铜杯

取得条件：完成空中翻腾5周
奖杯说明：这个不难，后期斜坡地形不少，多撞或被撞就能翻腾5周了。

Rocketman
铜杯

取得条件：完成加速中的25次斜坡跳跃
奖杯说明：留氮气加速在跳跃前多用，很快就解开，时间挑战模式也可累积。

Beat The Clock!
铜杯

取得条件：完成一场时间挑战模式

Stylin'
铜杯

取得条件：自定义任何车的油漆颜色
奖杯说明：通过锦标赛模式，一旦开通一个项目就可以指定在汽车选择画面中按□键改变颜色。

Eat My Dust
铜杯

取得条件：在一场有2P参与的Quick Race比赛中取得第一

Good Effort!
铜杯

取得条件：完成一次Quick Race比赛但没有获得第一

The Real Deal
铜杯

取得条件：在一场对战NPC的Quick Race比赛完成第一
奖杯说明：选择Quick race，赛道Daytona International Speedway，选择Daytona Oval圆形版，EASY难度，1 Lap，之后轻松跑第一就OK

Friendly Rivalry
铜杯

取得条件：在一场有2P参与的Quick Race比赛中将其撞爆
奖杯说明：非常简单的奖杯，使用氮气加速对着2P撞过去吧！

Tough Guy
铜杯

取得条件：累计撞爆75辆对手车辆
奖杯说明：由于撞爆车有奖励，再加上有个解锁全车手的奖杯（需要10000000），流程中尽多撞爆吧。

Well Played
铜杯

取得条件：在一场有2P参与的Quick Race比赛中评分高于2P

Revenge!
铜杯

取得条件：撞爆一部通缉车
奖杯说明：流程中会遇到头上有绿色钞票标记的车子，把它撞爆可以得到10000元，见到了就不要放过。

That'll Learn Ya!
铜杯

取得条件：撞爆10辆通缉车
奖杯说明：通关过程中可以凑不齐10辆，但有一个附加关卡的过关要求就是撞爆一辆通缉车，只要不停刷这一关就行了。

Light Touch
铜杯

取得条件：碰撞125次

Unnecessary Roughness
铜杯

取得条件：碰撞250次
奖杯说明：如果你不是完美赛车控的话，通关前几乎必定就能解锁。

Beatdown!
铜杯

取得条件：一场比赛撞爆3辆对手车辆

Thrashing!
铜杯

取得条件：在一场比赛中撞爆5辆对手车辆
奖杯说明：后期一场比赛撞爆七八辆都是有可能的。

Scenic Route
铜杯

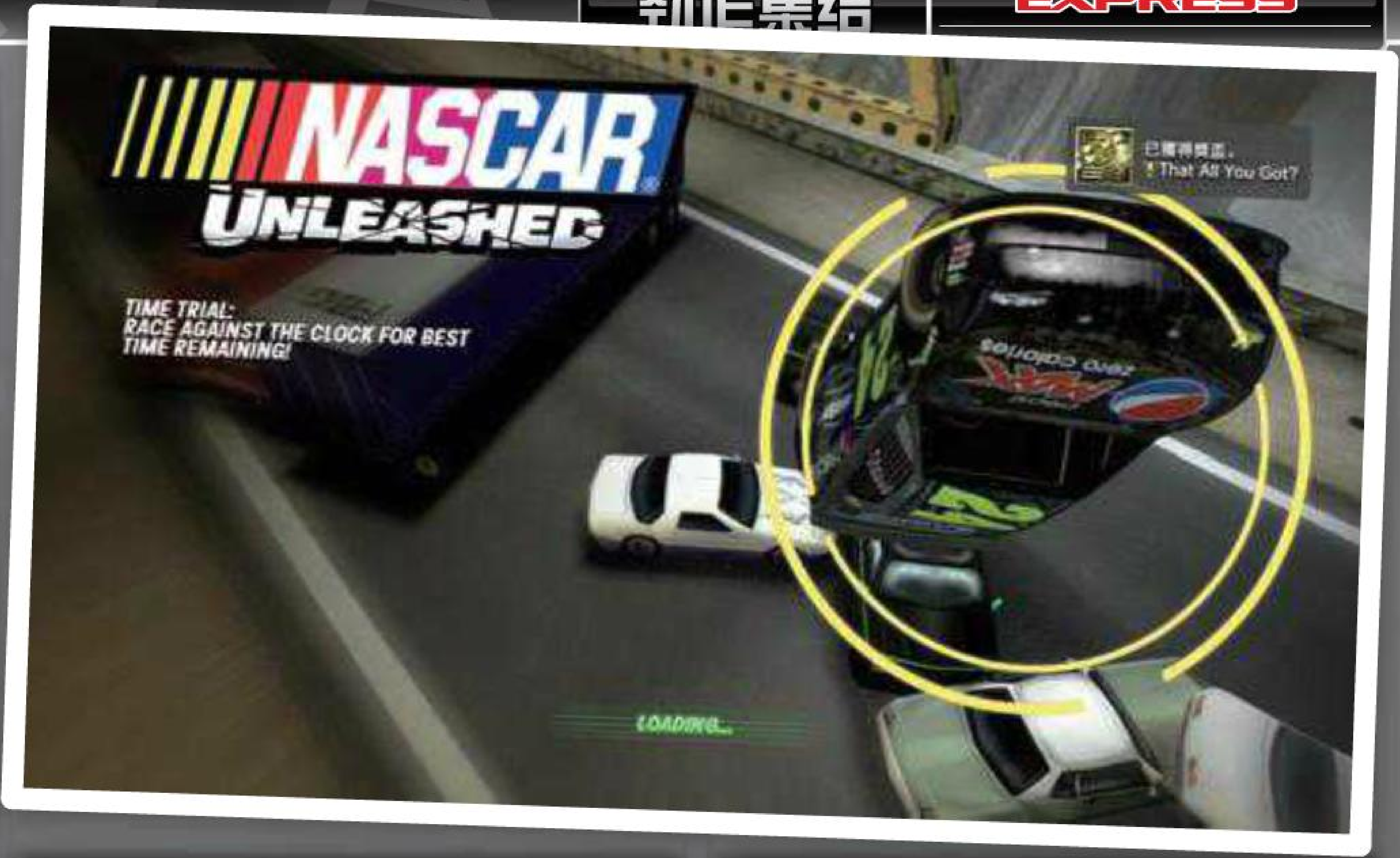
取得条件：走过沥青、沙地、石路、水、草等不同路面。
奖杯说明：剧情奖杯，中期就能解锁。

Hot Shot
铜杯

取得条件：任意一场比赛获得第一名

Learning The Ropes
铜杯

取得条件：通过菜鸟级锦标赛模式



Showing Promise
铜杯

取得条件：通过专业级锦标赛模式

World Traveler
铜杯

取得条件：解开所有赛道
奖杯说明：通关时可自然解锁。

Drive By Healing
铜杯

取得条件：氮气加速状态下进入维修站

Piece Of Cake
铜杯

取得条件：累计完成10个挑战

Over Achiever
铜杯

取得条件：在一场比赛完成5个挑战
奖杯说明：挑战就是右上角显示的得分内容在限定时间内完成。挑战分为以下几种——到达某个位置（例如第8位、第5位等）；破坏一定数量的路障；漂移一定次数；与对手撞击一定次数；撞爆对手车辆等。一场完成5个挑战一般可以自然达成，因为后期一些5圈的比赛，比赛时间拉长后能够完成挑战的机会也就多了。

Domination!
银杯

取得条件：一场比赛评分超过225000分
奖杯说明：越到后期越简单。除了拿下第一名可以拿到大量的基础得分，得分构成中还有一些附加项，例如撞击令对手车辆损坏，一次得500分；使用氮气加速一次1000分；撞爆一辆对手车得2500分；撞爆通缉车可以拿10000分。

Time To Spare
银杯

取得条件：任意一个时间挑战模式取得金杯

Gotta Have 'Em All
银杯

取得条件：解锁游戏所有车手
奖杯说明：需要1000万分才能全部解锁，参考上面的得分标准，争取每场拿多些分吧，最后在再刷多几场Quick Race就满了。

Lightning Reflexes
银杯

取得条件：维持氮气加速状态12秒
奖杯说明：后期一些很长的直线道路能轻松达成，在时间挑战模式完成也没问题。

So Close
银杯

取得条件：所有时间挑战模式得到银杯

That All You Got?
金杯

取得条件：完成传说级锦标赛模式

In The Groove
金杯

取得条件：避免所有碰撞完成2圈比赛
奖杯说明：依然利用万能的圆形赛道，一开始早早把对手车辆抛得远远的，然后稳稳地开吧。

Perfectionist
金杯

取得条件：所有时间挑战模式得到金杯
奖杯说明：全金杯不难，第一次熟悉一下，第二次一般都能轻松达成。一些赛道转弯多，要找准机会用氮气加速，加速后灵活运用漂移保持加速状态，比目标成绩快上10秒都有可能做到。

文 胜负师 美编 一刀

“《黑衣人》系列”对于影迷玩家来说不会陌生，虽然有着复古的外星人科幻背景，但是其外星人潜藏于地球的独特世界观，足以乱真的视角效果，以及威尔·史密斯收放自如的逗趣表演，均为系列赢得了大批粉丝。不过令人失望的是，这款游戏版《黑衣人》只是套用了电影的世界观，并不是直接改编自三部曲中的某一作，剧情独立，同时也因为是小成本游戏，也没有取得演员的肖像权，玩家只能操作一个陌生的黑衣人与大批的外星暴徒展开激战。好在游戏的流程不长，难度也不高，偶尔也有些小惊喜，对于奖杯迷来说具备一定的吸引力。

黑衣人 异形危机		Activision	射击
PS3	Men In Black: Alien Crisis		美版
	2012年5月22日	1~2人	59.99美元
	对应PS MOVE	对应玩家年龄：13岁以上	

奖杯总数	39	铜杯	26	银杯	7	金杯	5	白金	1

●白金路线

1. 故事模式正常通关。本作是半自动式的轨道射击游戏，中间居然还有AVG成分，派对处需要调查所有东西并与所有人对话之后，再与中间的男子对话，会出现新选项；至于三盏灯的颜色看墙上的提示就可以了。最终BOSS略有难度，请看下文的推荐打法。

2. 解决VR任务模式相关奖杯。注意这个模式主要打的是分屏双打的竞赛地图，过程中可以把数量累积类的奖杯都补了。

白金难度	2/10
白金所需时间	7小时
在线奖杯	0
最少通关次数	有
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	两个手柄

3. 把难度调成Elite Agent，进入章节选择，从第1章开始二周目，过程中注意一些一周目遗漏的奖杯。

4. 选章节进行最后的收尾，比如难度较大的Dodge and Weave。按照攻略提示，6至7小时便可手捧白金。

MIB Veteran 白金
取得条件：获得除此之外的所有奖杯

Ugly on the Inside 铜杯
取得条件：在故事模式中打倒Adorian Elite Guard（剧情奖杯）

Dodge and Weave 铜杯
取得条件：在故事模式中无伤躲避Nethera放出的电网

奖杯说明：本作中惟一有难度的奖杯。第7章第2节，玩家需要驾驶飞车紧跟BOSS。BOSS会放出三轮电网，必须完全回避。被电网命中时，车子上会有触电的效果，分数倍率-0.3，以此来判断。由于这一小节没有检查点，失误了就只能RESTART。第一波很好躲，左右交替移动就可以了；第二波一共8道电网，以左、右、左左、中、上、下下的顺序回避即可；第三波最为眼花，全是交叉式的电网，以中间偏右的位置躲避前两道，然后一直躲在右下角，会有比较高的几率通过，但如果你之前有过大的方向移动或撞到某些物体，那也有可能因为速度变化了而碰上电网，碰到电网就直接RESTART。奖杯会在完成这一小节后跳出。

Road Hog 铜杯
取得条件：在故事模式中累计干掉40个开飞车的敌人

Own the Road 铜杯
取得条件：在故事模式中累计干掉70个开飞车的敌人

奖杯说明：画面上有三四个飞车异形时就积极使用L2键的飞弹或是○键的冲击波，击落70个还是很容易的

Group Off 铜杯
取得条件：在故事模式中摧毁3个敌方的飞行平台

奖杯说明：不太可能错过的奖杯，飞行关卡中差不多会出现十几个载着多个敌人的飞行平台，一发飞弹就能打下来。

Brute Force 铜杯
取得条件：在故事模式中分数倍率达到25倍

奖杯说明：目标是50倍，听着吓人，其实很简单，一般可以自然达成。

Smile for the Camera! 铜杯
取得条件：在故事模式中消除7个人类的记忆

奖杯说明：中期关卡中会有市民出没，不能伤害他们。消除他们记忆中的方法是按住×键输入十字键的↑，选择泡泡能力，然后对着人类按L2键使用能力，就能把市民包进气泡里，这样他们就会处于无敌状态。过关之后会出现特殊动画，拿出记忆消除装置闪一下，和电影中的情节相同。

Kicking and Screaming 铜杯
取得条件：在Serleena的触手攻击下挣脱

奖杯说明：第2章的食人花BOSS在最后一个阶段会有一种把玩家抓住的攻击方式，连续射击其面部可以挣脱，注意如果没能挣脱会被吃掉，是一击死的攻击方式。

High Score 铜杯
取得条件：在故事模式中完成VR培训计划（剧情奖杯）

Party Crasher 铜杯
取得条件：在故事模式中闯入Chauncey的派对（剧情奖杯）

This Won't Take Long 铜杯
取得条件：在故事模式中打倒Nakkadan Elite Guard（剧情奖杯）

Hide'n'Seek 铜杯
取得条件：发现两个隐藏的异形

奖杯说明：这个奖杯可能遗漏。两个隐藏异形会伪装成人类，第一个出现在第4章博物馆门外，这里会出现四五个市民，按下△键对他们进行侦测，找到后他会从人皮外衣中钻出来。第二个出现在第7章，飞车关卡过后一开始的地方就能遇到，同样需要侦测后才能发现。

The Spice of Life 铜杯
取得条件：使用10种不同的COMBO来消灭敌人

奖杯说明：COMBO就是一些特殊的杀敌方式，成功的话会增加至少1.0的得分倍率，比如远程狙杀、冰冻后打碎、双杀、三连杀、四连杀，太多了，种类有几十种，只是10种的话在解各种武器和特技相关的奖杯过程中可以自然获得。

Flying Car? Where? 铜杯
取得条件：不被发现取得飞车（剧情奖杯）

Enjoy the Ride
铜杯

取得条件： 开始故事模式

Superior Fighter
铜杯

取得条件： 在VR任务模式中取得15万分以上的成绩

Superstar
铜杯

取得条件： 在VR任务模式中取得20万分以上的成绩

Conqueror
铜杯

取得条件： 在VR任务模式中取得30万分以上的成绩

奖杯说明： 多用冰冻击碎的打法可以迅速提高倍率，一个VR任务拿几百万分都不在话下。

Duelist
铜杯

取得条件： 完成所有VR任务模式中的竞赛地图

奖杯说明： 这个奖杯需要双手柄，1P操作，2P不用动。选择V.R. Missions模式的第二项，是分屏双打的任务模式。竞赛地图一共有12张，但是因为后6张地图的名字与前6张很像，示意图也是一样的，打过的地图也没有个记号，所以很容易看错。请对照下面的地图名字，不要漏打或重复了。

01.Central Park Assault
02.Museum Mayhem
03.Underground Attack
04.New Mexico Fighting
05.Alien Ship Fuss
06.Street Riots
07.Fountain Barrage
08.Museum Invasion
09.Underground Offensive
10.New Mexico Raid
11.Alien Ship Ambush
12.Street Intervention

50 Enemies - Std. Issue 1995
铜杯

取得条件： 使用Std. Issue 1995干掉50个敌人

60 Enemies - Noisy Cricket
铜杯

取得条件： 使用Noisy Cricket干掉60个敌人

250 Enemies - Tribarrel
铜杯

取得条件： 使用Tribarrel干掉250个敌人

350 Enemies - Tribarrel
银杯

取得条件： 使用Tribarrel干掉300个敌人

100 Enemies - Adorian Crossbow
铜杯

取得条件： 使用Adorian Crossbow干掉100个敌人

200 Enemies - The BANGer
铜杯

取得条件： 使用BANGer干掉200个敌人

奖杯说明： 各种武器的杀人数要求差别比较大，如果一周目流程中没有注意去刷，可以在二周目和VR任务中有选择性地使用。

Shattered Expectations
铜杯

取得条件： 把30个敌人冻成冰

奖杯说明： 冰冻能力赚分数倍率很快，可积极使用。

What Goes Up...
银杯

取得条件： 使用反重力手雷让30个敌人失重

奖杯说明： 不常用到的能力，反重力手雷可以让敌人飘起来失去战斗力。只是手雷数量必须加道具才能回复，实用性不高。在人多的时候用几次，凑满人数即可。

Juggernaut
铜杯

取得条件： 使用能量盾抵挡100次敌人的攻击

奖杯说明： 初期获得的能力，用于硬拼挺管用的。

Demolition Expert
银杯

取得条件： 用飞车的火箭炮打下20个敌人

奖杯说明： 火箭炮上限是三发，可加道具回复，一发可以同时干掉三四个敌人，只要20个简直是白送。

Keep it Slow
银杯

取得条件： 在大脑加速器状态下干掉30个敌人

奖杯说明： 大脑加速器其实就是时间变慢，也是很常用的能力，在BOSS战中很实用。在变慢的有效时间内杀三人以上可以形成连杀倍率的奖励。在变慢状态杀30人也是轻轻松松的事情。

Pest Control
银杯

取得条件： 累计杀700个敌人

Assert Fail
银杯

取得条件： 在故事模式中打倒Khnemu（剧情奖杯）

Junior Agent
银杯

取得条件： 完成Agent难度的故事模式

奖杯说明： 整个游戏最困难的应该是最终BOSS，不知道打法的话可能会被卡。建议升满大脑加速器和Std. Issue 1995，还要用到的是电影中那把威力强劲的小枪Noisy Cricket。一开始的目标是最终BOSS尾部的橙色弱点，用时间变慢集中攻击的话还是比较快的。BOSS靠近时有两种攻击方式，一种是尾部刺过来，用R1躲过，然后时间变慢一阵猛射；还有一种和食人花的触手攻击差不多，BOSS会抓住玩家，攻击其面部可以挣脱，不然会即死，这种时候最怕刚好要上弹。Std. Issue 1995子弹无限，不用上弹，射速快，升满后攻击力也不错，同样是时间变慢后连续开枪，挣脱无压力。换场地之后，BOSS会一次放出五六只小虫干扰，被小虫咬住要右摇杆左右连打才能挣脱，推荐应对方法是换小枪，时间变慢，小枪蓄力向前方地面射击，可以一次把小虫全灭了，同时掉落不少的回复道具，有补给就不怕持久战，重复当前战术，把BOSS的血打空。之后上方会掉下一个回复装置给BOSS加血，此时应发动时间变慢，攻击装置的连接处，一共有三处，想一回合打爆三个有些困难，这样BOSS就会回复一部分体力再战。用刚才相同的战术打，直至回复装置出现，打断它就通关了。

The Gatherer
金杯

取得条件： 获得50点升级点数

奖杯说明： 杀杂兵可随机获得1点，打倒一些BOSS可以固定获得10点，基本上算是剧情奖杯。每隔一段时间就按选择键看看点数情况，尽早升级刚才提到的那些实用武器和技能，对后面的战斗会比较有利。

HOT Streak
金杯

取得条件： 累计杀900个敌人

High Standards
金杯

取得条件： 打倒Nethera并拯救Catyana（剧情奖杯）

Senior Agent
金杯

取得条件： 完成Elite Agent难度的故事模式

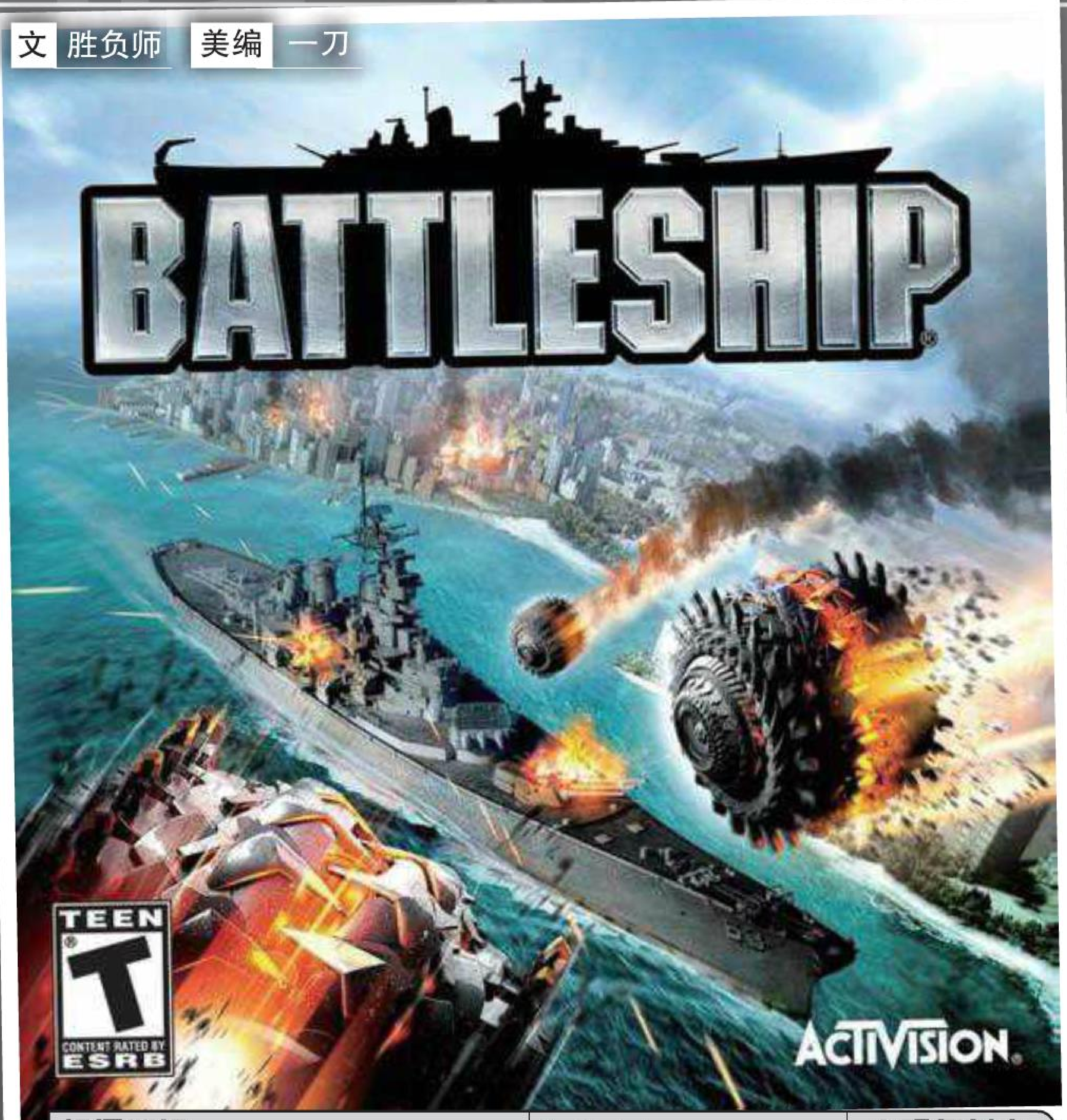
奖杯说明： 打通Agent难度后才会开启Elite Agent，难度在EXTRAS中的CHANGE DIFFICULTY进行调整。不要打NEW GAME，读档进选关模式，从第1章打到最后就行了。由于能力继承，高难度也没难到哪里去，正常打通关即可。

Save the Universe
金杯

取得条件： 完成故事模式中的所有任务（剧情奖杯）

文 胜负师 美编 一刀

想信有不少人观看《超级战舰》3D 电影时都有这样的惊讶，一个孩之宝的棋类游戏居然可以改编成这样一部精彩的科幻片，编剧真是有够逆天的！不过游戏版的《超级战舰》可就达不到这样的水准了，就操作手感来说就像是一个山寨版的《COD》，就算加了外星人和外星枪也还是有股子山寨味。当然，舰艇战略部分还是挺有新意的，只是平衡性有些问题，难度过低。好在本作没有网战奖杯，纯单机体验上一两遍，再稍稍补完就能拿下白金，算是标准的奖杯神作了。



超级战舰		Activision	主视角射击
PS3	Battleship		美版
	2012年5月15日	1人	59.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：13岁以上

奖杯总数	34	铜杯	15	银杯	14	金杯	4	白金	1

●白金路线

1. 直接打最高难度，通关一遍即可，游戏流程不长，但是过程中注意收集。

2. 本作的最高难度对于不擅长 FPS 的玩家来说还是有些麻烦的，由于本作数量累积型的奖杯还比较多，所以也可以选择一遍低难度熟悉流程，并完成收集，之后再高速完成一遍高难度，会感觉轻松不少，没有不停死掉重试的挫败感，最终耗时也不会比只打一遍高难度增加太多。

3. 选关补完那些流程中不易直接取得的奖杯，具体刷的方法看下文。

白金难度	3/10
白金所需时间	10小时
以上在线奖杯	0
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

A Global Force 白金

取得条件： 获得除此之外的所有奖杯

Welcome to the Islands 铜杯

取得条件： 完成任意难度第一关

The Dome 铜杯

取得条件： 完成任意难度第二关

Infestation 铜杯

取得条件： 完成任意难度第三关

Mighty Mo 铜杯

取得条件： 完成任意难度第四关

No Man Left Behind 银杯

取得条件： 完成任意难度第五关

Escort 银杯

取得条件： 完成任意难度第六关

奖杯说明： 在这一关的最后，必须让大战舰USS Missouri号停在援护点，这样才会出现需要破坏的目标。

The Bigger They Are... 银杯

取得条件： 完完成任意难度第七关

奖杯说明： 最后一关的最后阶段，敌方母舰出现，需要先将其防护罩从100%打到0，然后让USS Missouri号停在指定位置，使用Ship Control卡片，手动控制战舰进行攻击。为了确保攻击效率，玩家需要用各种能力卡片尽量提高战舰的攻击力，且注意回复。一般一个回合可以打下最终BOSS一半多一点的体力，这样只要再打一次防护罩，再用一张Ship Control卡就能结束战斗。岛上的敌人是无限出的，卡片经常满地都是，所以战舰的能力和Ship Control卡倒是不用担心，但是最高难度下要注意别太心急去捡卡，不然很容易被围攻致死，导致前功尽弃。可以打得缩一点，用援护攻击清场后再去捡卡，或是打剩一个敌人不打，这样不会出现下一批敌人。

Earth's Hero 金杯

取得条件： 任意难度通关

Navy Distinguished Service 金杯

取得条件： Captain难度或更高难度通关

Navy Cross 金杯

取得条件： Admiral难度通关

奖杯说明： 一周目直接选最高难度，通关时可三金一银同时获得。

Incoming! 铜杯

取得条件： 第一次呼叫援护攻击

奖杯说明： 我方战舰停在援护点上，按十字键相应方向就能呼叫援护攻击了，因为有相关奖杯，所以请积极使用。

Naval Mastery 铜杯

取得条件： 在第三关占领所有的援护点

Brought a Knife to a Gun Fight? 铜杯

取得条件： 用手枪干掉一个拿刀的外星突击兵

奖杯说明： 外星突击兵第一次出现时有特写，拿他来解奖杯就行了。可以先用其他武器打一会儿，再改用手枪连射。

Extra Credit 铜杯

取得条件： 使用电磁枪一枪干掉3个敌人

奖杯说明： 电磁枪相当于狙击枪，蓄满力威力巨大，且具有一定的爆炸范围。一枪干掉三个敌人在游戏中的机会还是比较多的，一般无意中可解。如果想主动达成条件，可以在人多的地方用潜艇的援护攻击把敌人吸引在一起，然后蓄力一枪搞定。

Bombs away! 铜杯

取得条件： 一次援护攻击干掉5个敌人

奖杯说明： 机会非常多，特别是有了USS Missouri号之后，在人多的地方定好位，可以静等炮击清场。

E.O.D. 铜杯

取得条件： 解除或连接20个电力装置

奖杯说明： 算是剧情奖杯，最晚到第七关也能解除。

Officer of the Deck 铜杯

取得条件： 手动控制战舰摧毁40艘敌舰

奖杯说明： 手动控制的卡片是游戏中最实用的卡片，特别是加过攻击力之后，20秒时间足够将敌舰轰杀。刷我方战舰杀敌数时可以多多使用。

Locked and Loaded 铜杯

取得条件： 让一艘战舰装满最高能力的卡片

奖杯说明： 这个奖杯的要求分两步，一是让一艘战舰上装不同种类的能力卡片且填满所有空格，二是这些种类的卡片都必须装3张以达满级。能力卡片共6种，在最后一关给格子最少的船装其中两种即可。最后一关卡片满地都是，最后又有无限敌人可刷，比较轻松。

Fish In A Barrel 银杯

取得条件： 使用LRAD干掉40个处于眩晕状态的敌人

奖杯说明： LRAD就是潜水艇的援护攻击，落到地面后不会直接爆炸，会发出噪音吸引敌方火力，如果敌人靠得很近就会出现眩晕状态，十多秒后LRAD爆炸。这是比较讨厌的一个奖杯，因为LRAD的范围很小，很多情况下敌人只是在周围攻击，不会直接靠近。这里推

荐在第二关守住两分钟的那个地方，第一批搞破坏的敌人出现后，在保护目标左侧的铁桥位置投一下LRAD，会有三四个敌人从那里过来，直挺挺地冲入LRAD的有效范围。LRAD爆炸后，可以投一颗手雷自杀，然后在这里继续刷，一次三四个，40个还是很快的。

Quick Draw
银杯

取得条件：使用手枪干掉40个敌人

奖杯说明：后几关没有手枪可换，在前几关多刷刷吧。

Lawnmower
银杯

取得条件：使用KRAW干掉40个敌人

奖杯说明：KRAW是外星人的机关枪，干掉外星人后在地上捡。准星虽然大，但是并不太好瞄准，而且威力很小，好在弹数多。

Sharp Shooter
银杯

取得条件：使用普通机关枪干掉40个敌人

奖杯说明：人类常规武器，比外星枪更容易瞄准，威力也还不错，杀40人一般可自然累积。

Up Close and Personal
银杯

取得条件：使用霰弹枪干掉40个敌人

奖杯说明：算是游戏中最好用的武器，近战可秒一般杂兵，也能把突击兵打出硬直。用不了多久就能杀够40人。

High Velocity
银杯

取得条件：使用外星人电磁枪干掉40个敌人

奖杯说明：中后期的关卡，电磁枪远距离狙杀效果出众，杀40人可自然累计。

Fire in the Hole!
铜杯

取得条件：用手雷炸死40个敌人

奖杯说明：因为手雷只能携带4颗，没丢准的话敌人只会受创不会直接挂掉。所以最好在手里捏一会儿再扔，落地就爆可避免敌人躲开。要刷的话在离检查点近且敌人密集的地方刷，注意别自杀。

Oliver Hazard Perry
银杯

取得条件：用USS Chesapeake摧毁10艘敌舰

Arleigh Burke
银杯

取得条件：用USS John Quincy Adams摧毁20艘敌舰

Los Angeles
银杯

取得条件：用USS Laredo摧毁20艘敌舰

Ticonderoga
银杯

取得条件：用USS Yukon摧毁20艘敌舰

Iowa
银杯

取得条件：用USS Missouri摧毁20艘敌舰

奖杯说明：用不同战舰消灭一定数量敌舰的奖杯在游戏过程中一般可自然取得，通关后还没有达成数量的可选关刷，以下是各关中会出现的我方战舰。

关卡	战舰名称
1	Chesapeake，Adams
2	Chesapeake，Adams，Laredo
3	Chesapeake，Adams，Laredo，Yukon
4	Adams，Laredo，Yukon，Missouri
5	Adams，Missouri
6	Missouri，Yukon，Laredo
7	Laredo，Reagan，Missouri，Chesapeake

Rain of Fire
金杯

取得条件：用援护攻击干掉200个敌人

奖杯说明：在游戏中积极使用的话，通关一次杀100多个应该不成问题。然后随便挑个人多的地方，比如最后一关最后的场景，呼叫一次援护就自杀一次，这样刷还是很快的。

Down But Not Out!
铜杯

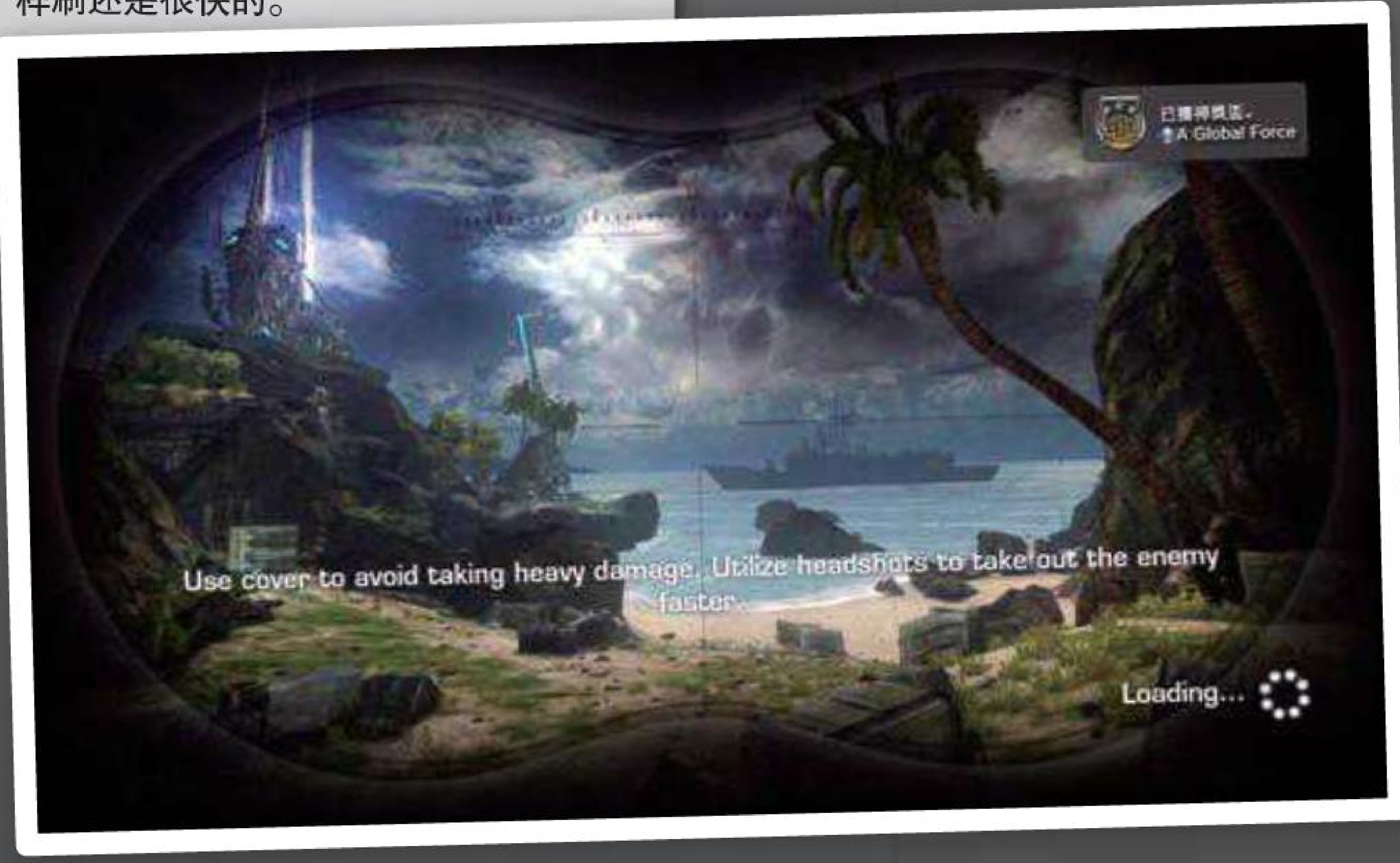
取得条件：修理5艘损毁的战舰

奖杯说明：这个奖杯需要有我方战舰被击沉，然后在杀杂兵时会随机掉落Recovery卡，使用卡片，我方战舰就能复活。玩家可以故意间战舰进入敌方导弹范围，这样的话不一会儿船就会被击沉。在岛上杀一些士兵，掉落Recovery卡的机率还是比较高的。此时先不急着复活船只，而是继续前进，直到经过检查点出现自动存档标记。之后使用复活卡片，然后扔手雷自杀，再用复活卡再自杀，重复5次即可。

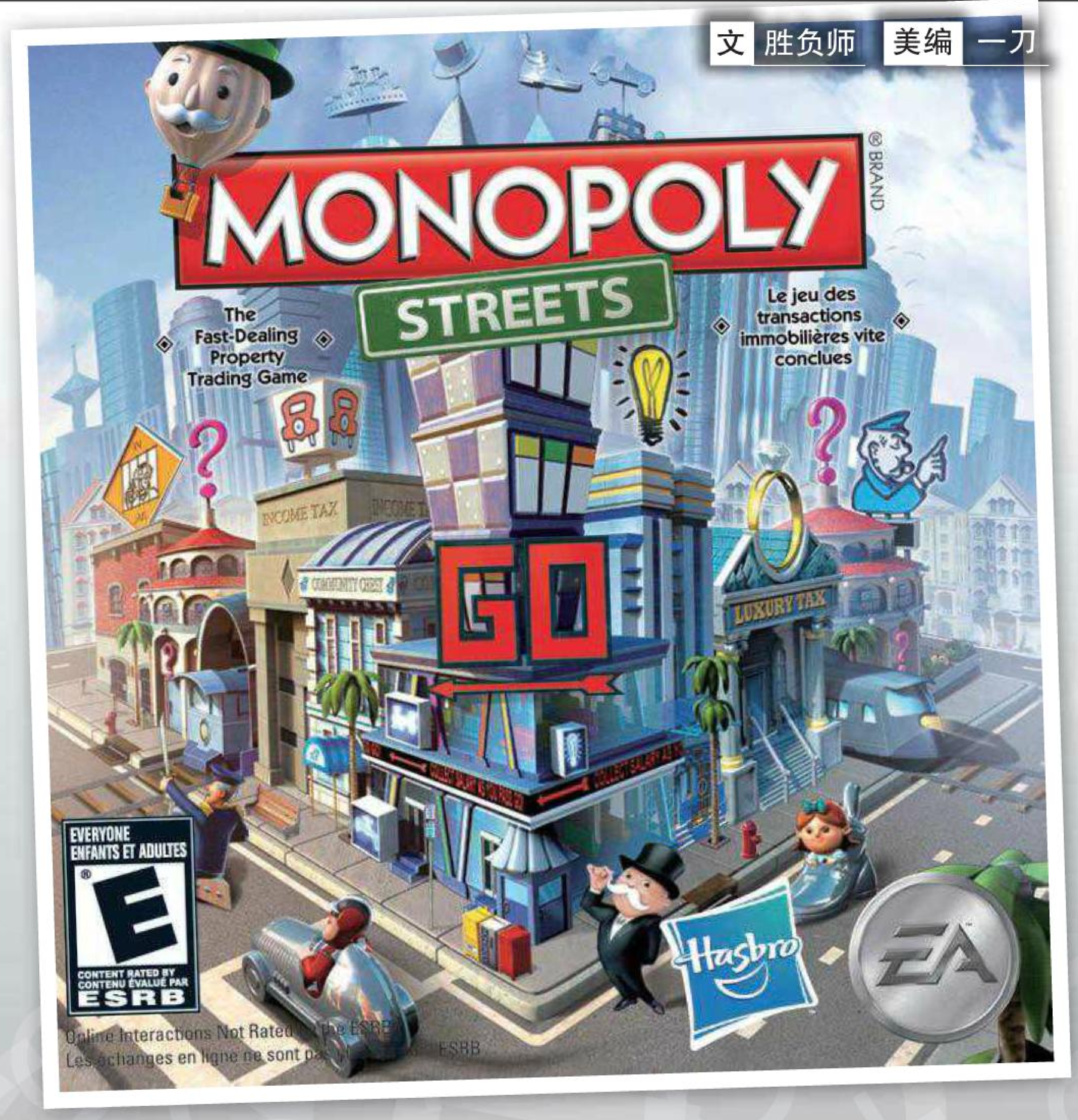
PEGS!
铜杯

取得条件：收集全部28颗隐藏子弹

奖杯说明：一共7关，每关4个，位置不是很好描述，但只要对着视频也还比较好找。请参看本期光盘中附赠的视频收集攻略。



文 胜负师 美编 一刀



《地产大亨》(又名强手棋、大富翁)是孩之宝最经典的桌面游戏系列之一,游戏结合的运气与交易策略,乐趣无穷,非常适合聚会休闲。电子游戏版本推出过不止一作,只是目前只有这款《风华大街》才对应奖杯。孩之宝的游戏基本上都是奖杯神作,本作也不例外,单机部分只要合理利用规则,外加一点小运气,就能把奖杯拿个七七八八。不过本作有不少在线奖杯,需要至少一名玩友的配合。本作算是一款老游戏,现在写奖杯攻略的原因主要是按照 EA 的传统,推出这么长时间的游戏很可能突然宣布关服,这样就远永不可能白金了,所以各位奖杯迷还是拉上机友趁早搞定吧!

地产大亨 风华大街	EA	桌面棋牌
PS3 MONOPOLY Streets		美版
2010年10月26日	1~4人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

奖杯总数	41	铜杯	26	银杯	10	金杯	4	白金	1

●白金路线

白金难度	3/10
白金所需时间	10小时
在线奖杯	9
最少通关次数	20+
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	多个手柄 双人互刷

1. 本作单机奖杯的特点是不必非要 1P 玩家达成条件方可取得奖杯,理论上说用四手柄一人操作 4 名玩家,可以有效提高获得奖杯的效率,但实际上双手柄也够用了。本作中可以随时投降(宣布破产),还有一种规则是一上来就用竞拍方式瓜分所有地产,合理利用规则能让很多奖杯的取得难度大幅降低。

2. 单机部分请按照推荐设置，自定义一种游戏规则，然后用多手柄进行一场至少 2 人的比赛。利用一开始的地产拍卖可以让 1P 不花钱取得全部地产，只要大家都不出价就行了。再利用交易选项（移动后第三个选项）可以用极不合常理的价格与 2P 相互配合，由于游戏可以一直进行下去，我们的目标是获得除“击败三个 HARD 难度 AI”、“赢 10 场离线比赛”、“造 100/500 幢房子”之外所有的单机奖杯，当然，还有一个奖杯需要采用官方规则，也要单独拿一下。

3. 上述几个奖杯都有特殊的取得方法，除此之外，几个纯看运气的奖杯可能还没有拿到，可以最后再补完。

4. 本作的在线奖杯数量不少，但是只要有两个人相互配合，一两个小时就能解决所有联机奖杯。一个人双机双碟刷效率更高，只是一般玩家不具备这样的条件。

●自定义规则推荐设置

Game Setup Rules :Starting Cash: $2500 / Starting Properties: All / Starting Property Distribution: Random Auction / Speed Die: On

Gameplay Rules :Build Rules: City Build / Houses Per Hotels: 1 / Selling Houses Percentage: 100

Board and Property Rules :Salary For Passing Go: $500 / Income Tax: $500 / Income Tax 10% Rule: On / Luxury Tax: $250 / Free Parking Payout: $500 / Max Turns In Jail: 4

Platinum Trophy
白金

取得条件：获得除此之外的所有奖杯

Winner
铜杯

取得条件：第一次在MONOPOLY Streets比赛中获胜

Lucky Three
铜杯

取得条件：掷出三个一样的点数

奖杯说明：将规则中的“speed die”规则设成ON，这样每次会扔三个色子，但三个同样点数只可能是三个1、三个2或三个3，算得上是纯运气奖杯。利用双手柄可以大幅提升几率。

Building the Empire
铜杯

取得条件：赢10场离线比赛

奖杯说明：双手柄战术，2P玩家在行动一次后就选最后一项宣布破产，一两分钟就能赢一场。

No Ground Untouched
铜杯

取得条件：玩家累计建造100幢房子

Subdivision
银杯

取得条件：玩家累计建造500幢房子

奖杯说明：不要用推荐设置来玩，可选择Bull Market规则，有条件的话可接上4手柄，可以节省些时间。一开始还是由1P不花钱取得所有地产，之后两个玩家用交易（行动后第三项）的方式把所有现金都给1P，之后宣传破产。1P在前几个便宜的街区盖房子，只盖50和100一幢的，150以上和公共事业全部抵押给银行换成现金。剩下的一个玩家不用做什么，只需要配合1P拖回合。1P一个回合盖房子，下个回合就把所有房子拆除，下个回合再盖起来，然后再拆。这样手里的现金会慢慢减少，到实在没钱的时候，另外一个玩家宣布破产。由于拆房子不会减少造房子的数量累积，所以这样一局下来，可以建200多幢房子，两三局就能凑够500幢。

Expensive Property
铜杯

取得条件：获得游戏中最贵的地产

奖杯说明：游戏中最贵的地产是Boardwalk，按照推荐的设置，游戏一开始会竞拍所有地产，全由一位玩家获得的话，这几乎可以算是“剧情奖杯”。

Eviction Notice
铜杯

取得条件：将你的房子升级为酒店

奖杯说明：按推荐设置进行游戏，绿房子只需要加盖一次就能升级为酒店，非常简单。

Bypass Bail
铜杯

取得条件：在监狱中靠掷出两个相同点数重获自由

奖杯说明：入狱后想要重获自由，可选择付50块钱，也可选择掷出两个相同点数，虽然几率不高，但是每次入狱都要试试，以求尽快解锁这个运气型奖杯。

Needs a New Challenge
铜杯

取得条件：战胜3个HARD难度的AI

奖杯说明：方法不对的话，这个奖杯还是挺麻烦的。首先是要选对规则，建议选Bull Market，竞拍部分的策略是只拿下淡蓝色组（Oriental、Vermont、Connecticut）和紫色组（St.Charles、States、Virginia）的六处地产，一开始不要出价过高，等最后两三秒再冲上去。最便宜的两个褐色地产也尽可能拼一把，而其他地产竞拍时就哄抬价格，在最后一两秒降下去，让别人以高价购入，但注意别玩过火，自己反而当了冤大头。游戏正式开始时，手里应该还有600至800的现金，在淡蓝色和紫色组造房子，手里留两百的现金就行了。一开始可能还看不出优势，但在众人都走过一圈之后，便很难躲过你的地盘，不得不支付高额的过路费。用这些钱继续造房子，两三圈就基本可以奠定胜局。这个模式只会进行20回合，之后资产总量第一的就是胜利者。

Mega-Tycoon
银杯

取得条件：一场比赛结束时总资产在9000以上

奖杯说明：用竞拍方式1P可分文不花取得全部地产，2P再把身上的现金都给1P，然后破产，9000以上轻轻松松。

Philanthropist
铜杯

取得条件：完成一次交易让别的玩家拥有一个颜色组的地产

奖杯说明：最简单的方法是1P用拍卖的取得一个颜色组的地产，然后1块钱把一组全卖给2P。Property Magnate和This Plan is Better奖杯用同样方法就能取得。

Flea Market
铜杯

取得条件：买到比实际价格低的地产

奖杯说明：双人游戏竞拍时什么都不做，可零元成交。

Celebrating 75
铜杯

取得条件：累计取得75个地产

奖杯说明：交易重复获得的地产也可以累积数量，可以与2P反复以1元交易全部地产。

Quick Win
铜杯

取得条件：在20分钟内赢一场比赛

奖杯说明：一开场就投降，两分钟都花不了。

Repeat Offender
铜杯

取得条件：在一场比赛中三次进监狱

奖杯说明：用推荐设置不停玩下去，直到有人进三次监狱。

So Big and Shiny
金杯

取得条件：让玩家总部大楼升级至最大

奖杯说明：总资产达到11000以上即可，非常简单。

Property Magnate
银杯

取得条件：一次取得一个三处地方的颜色组

奖杯说明：用交易的方式很容易达成。

Glad its not my Bill
铜杯

取得条件：一次取得120元的水电费

奖杯说明：首先你得拥有电力公司和水厂，当对手刚好到达这两个地方时就要根据掷出点数的10倍来支付水电费，120元是最大值。由于要掷出两个6，所以基本上还是看运气。

This Plan is Better
银杯

取得条件：完成一次交易令自己取得一个颜色组

Rolled a 15
银杯

取得条件：玩家掷出一个15点

奖杯说明：一定要掷出两个6点和一个3点，可能三次就达成，也可能掷三百次无果。RP测试型奖杯。

Better than Free 铜杯

取得条件：在免费停车场取得200元以上

奖杯说明：用推荐设置，只要到达免费停车场就能取得奖杯。

I Like Trains 铜杯

取得条件：拥有所有铁路

Rainbow 金杯

取得条件：在同一时间拥有所有颜色组的地产至少一块

Great Start 铜杯

取得条件：在第二回合之前就有其他玩家付钱给你

奖杯说明：1P拥有全部地产的情况下，2P走到哪里都得付钱。

Concierge Service 银杯

取得条件：玩家享受最贵的酒店服务后依然没有破产

奖杯说明：所谓最贵的酒店服务是指建造了红房子的Boardwalk，踩上去就得付2000美金。不过双人游戏时可以用交易的方式资助对手，因此不会破产是肯定的，剩下的就是2P得碰运气踩到Boardwalk上去，用推荐设置一直玩下去吧。

Hotel Maximus 银杯

取得条件：在一场官方规则（Official MONOPOLY rules）的游戏中看到银行运营酒店

奖杯说明：玩家需要拥有五个颜色组的地产（深蓝、淡蓝、紫、黄、红）以及6500元左右的现金，然后把所有这些地产上的房子都升级至红色的酒店，之后银行就会参与运营了。

Market Inflator 铜杯

取得条件：拍卖时付双倍以上的价钱

奖杯说明：60块钱的低价地付上120块其实也没什么。

Now that is ROI 铜杯

取得条件：一次收入超过1000元

奖杯说明：造好红房子，踩上去得付1000以上的地盘就多了。

I'm Keeping this Card 铜杯

取得条件：在监狱中不使用“出狱卡”来获取自由

奖杯说明：首先必须有人取得“出狱卡”，取得是随机的，看运气吧，取得后会在人物头像旁边显示。然后得有人刚好入狱，如果入狱的人手上没有卡，可以用交易的方式把卡买过来。此时出狱方式会多一种使用“出狱卡”，玩家还是付钱换自由，把卡留着，这样就能取得奖杯了。

Tax Audit Nightmare! 铜杯

取得条件：在一场比赛中支付超过1200元的税

奖杯说明：推荐设置里有一项是把定额税变成总资产10%的税，这样当玩家有上万资产时，一次就能支付超过1200元的税。

All Your Eggs in One Basket 银杯

取得条件：手里仅有一个颜色组的所有地产

奖杯说明：1P拥有全部地产时，通过交易把其中一组卖给2P就行了。

Doesn't hurt much 铜杯

取得条件：在一场在线比赛中支付最少的钱

奖杯说明：接下来这些奖杯都是在线奖杯，而这个是所有在线奖杯中最麻烦的一个，不与同伴配合很难达成。首先对手必须拥有Mediterranean Avenue，属于棕色组，游戏中最便宜的地产，如果你拥有可以转让给他。对手不能在这块地上造房子，然后你们一起绕圈，直到你踩到那块地，你会为此支付两块钱，奖杯随后弹出。

Plays Nicely with Others 铜杯

取得条件：完成一场在线比赛

Better Luck Next Time 铜杯

取得条件：在线比赛中有其他玩家破产

I Want a Rematch 铜杯

取得条件：在一场在线比赛中失利

How We Played Back in my Day 铜杯

取得条件：完成一场使用自定义规则的比赛

Auctioneer 金杯

取得条件：赢50次在线拍卖

奖杯说明：用推荐设置的规则，全让1人赢得竞拍，两局就能超过50次。

I can do this without Houses 银杯

取得条件：在一场在线比赛中拥有全部铁路、电力公司和水厂

奖杯说明：两人配合，用竞拍方式可轻松拥有全部地产。

Taking Over the World 银杯

取得条件：赢10场在线比赛

奖杯说明：搞定其他在线奖杯后，让同伴反复破产自爆，10场比赛一会儿就刷完了。

Next Rung on the Ladder 铜杯

取得条件：令一个排名更高的玩家破产

奖杯说明：这个奖杯需要双人配合打RANK比赛，因为现在玩这个游戏的人已经非常少了，因此一个人建好RANK房间，另一个搜索是很容易搜到的。之后1P宣布破产，这样一来2P的排名一定比1P高。两人再打一场，这次2P投降，1P就能获得奖杯。

文 脆薯条　编 洛克　美编 一刀

AQUAPAZZA	Aquaplus		格斗
PS3	AQUAPAZZA		日版
	2012年8月30日	1～2人	6800日元
	对应专用格斗摇杆		对应玩家年龄：12岁以上

我本人最不会玩的就属格斗游戏，尤其是这类2D格斗，之前虽然有过两年《东方萃梦想》的经验，但相比射击和角色扮演游戏来说，格斗真不是我的强项。说实话从斗剧2011开始关注这个游戏，直到入手之前我都犹豫了好多次，不过冲着Aquaplus我还是硬着头皮入了一张。游戏的系统还是比较简单易懂的，而且连段要求都不是很高，几个角色的特点和战法都比较有趣，近几年的斗剧也经常能看见这些“萌”系格斗入围，如果有志趣相投的好友一起联机的话，还是乐趣颇多的。

●白金路线

1. 训练模式中先熟悉角色性能，之后把难度调到1进行剧情模式，3次通关后去对

战模式解锁每个角色对应的奖杯，把2P调出来会轻松不少。

2. 在线奖杯如果有好友一起刷非常简单，如果没有的话只能在高延迟的情况下慢慢打。

3. 收尾工作，补完一些特殊条件的奖杯。

白金难度	4/10
白金所需时间	20小时左右
以上在线奖杯	10
最少通关次数	3
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	两个手柄

奖杯总数	51	铜杯	39	银杯	9	金杯	2	白金	1

Congratulations!
白金

取得条件：取得其他所有奖杯

AQUAPAZZAへようこそ
铜杯

取得条件：欣赏完STORY模式的片头

友との再会
铜杯

取得条件：完成3关STORY模式

HMX-12
铜杯

取得条件：完成5关STORY模式

大切なひと
铜杯

取得条件：完成7关STORY模式

一件落着！
银杯

取得条件：打败STORY模式的最终BOSS

ま-军团デストロイNOW
银杯

取得条件：打败STORY模式里的所有最终BOSS

奖杯说明：STORY模式的最终BOSS一共有3人，选择ティアーズ・トゥ・ティアラ系的角色或柏木千鹤的情况下，最终BOSS是ハクオロ；选择トゥハート系的角色则为アロウン；选择うたわれるもの系的角色则是环姐。首先把CPU的难度调到1，选择不同人物通关3次后就能解锁，如果还没解锁的话，推荐再选择一次柏木千鹤或ティアーズ・トゥ・ティアラ系的角色，保证2个不同系列的人物都通关一次即可。

八咫の镜の物语り
铜杯

取得条件：欣赏完ANOTHER STORY模式的片头

前にも会ったような
铜杯

取得条件：完成3关ANOTHER STORY模式

梦见るロボット
铜杯

取得条件：完成5关ANOTHER STORY模式

ライバルの向こうに
铜杯

取得条件：完成7关ANOTHER STORY模式

人の愿い、ひとの喜び
银杯

取得条件：打败ANOTHER STORY模式的最终BOSS

熟达の战技
铜杯

取得条件：STORY模式与ANOTHER STORY模式都用NORMAL的操作方法通过

エルクゥの胁威
银杯

取得条件：SCORE ATTACK模式里碰见最终BOSS

奖杯说明：不需要打败她，中途接关也行。

ゆっくり急げ
铜杯

取得条件：在TRAINING模式里玩5分钟以上

水の集う场所
铜杯

取得条件：完成NETWORK RANKED MATCH模式里的第一次对战

确かな一步
铜杯

取得条件：赢得NETWORK RANKED MATCH模式里的第一次胜利

绝好调だ！
银杯

取得条件：NETWORK RANKED MATCH模式里获得3连胜

奖杯说明：高延迟的情况下想连胜3场非常困难，推荐找个好友自己开房间刷上3场即可。

名乗りの作法
铜杯

取得条件：NETWORK RANKED MATCH模式里设定两个称号对战一次

奖杯说明：第一档铜色的称号任意设定两个对战一次即可解锁。

メジャ-デビュ-
银杯

取得条件：NETWORK RANKED MATCH中任意一个角色的Grade达到C以上

奖杯说明：这个奖杯同样需要好友一起刷，NETWORK RANKED MATCH中无论胜负都会影响Grade和LP，而NETWORK PLAYER MATCH模式中则不会变化。

深い绊
金杯

取得条件：在NETWORK RANKED MATCH中获得任意一个角色的全部称号

奖杯说明：角色的LP无论胜负都一直会加，大约要战130场左右才会到达1000，如果没有朋友刷的话，还是乖乖当个沙包比较快。

一击必杀！
铜杯

取得条件：NETWORK RANKED MATCH模式中用超必杀技打倒对手

浑身の大技！
铜杯

取得条件：NETWORK RANKED MATCH模式中用スプラッシュアーツ技打倒对手

ナイスアシスト！
铜杯

取得条件：NETWORK RANKED MATCH模式中呼叫同伴打倒对手

よろしくおねがいします
铜杯

取得条件：完成一次NETWORK PLAYER MATCH模式的对战

ウィツァルネミテア
铜杯

取得条件：使用ハクオロ的ウィツァルネミテア打倒对手

奖杯说明：注意以下奖杯都推荐在VERSUS模式中完成，调出2P手柄能轻松不少，有些奖杯达成所需条件后还要打完该局才会弹出解锁。ウィツァルネミテア（B・A・2・C・C）使用后ハクオロ会蹲在原地，控制2P撞过去即可。

やせがまん
铜杯

取得条件：使用ハクオロ的トンブルチの软膏抵御4000以上的攻击伤害

奖杯说明：2P选择カルラ，ハクオロ在同伴好感度低时（青色）发动トンブルチの软膏，カルラ则在同伴好感度高时（红色）发动焰裂破，ハクオロ不要防御。

猛き怒涛の剑舞
铜杯

取得条件：カルラ使用一次包含轰牙的连续技

奖杯说明：最简单的方法就是B→轰牙（66A）→焰裂破(2141236A+B)，最好在版中，66A要提早按。

会心の一击
银杯

取得条件：使用カルラ的连续技让刚霸刃出现会心一击

奖杯说明：可以说是游戏中最难的一个奖杯，开打后初始位置カルラ往前

走一小步，之后使用623A→刚霸刃(214214A+B)。刚霸刃出会心一击的条件是有一定距离，并且正好打在下落2P角色的中段，打中后会出现9000左右的伤害，而且2P会飞到右侧的版端。5000左右的伤害都不算会心一击，该局中如果失误一两次后也无法解锁奖杯，出会心一击打倒对手也无法解锁奖杯，需要多多尝试。

义はエヴェンクルガにあり
银杯

取得条件： トウカ使用桔梗后追击雷光无影斩

奖杯说明： 首先要习惯桔梗的四连击，画面上出现Just的时候按A连击，PS3手柄推荐236□→△→□→□的顺序，成功后会有铃声提示，之后使用雷光无影斩（2141236A+B）追击，注意在版中的时候雷光无影斩要稍微慢一点按。

うっかり侍
铜杯

取得条件： 1回合中，トウカ的心明闪2次以上失败

俺は昼寝がしたいんだ
铜杯

取得条件： 回合开始后アロウン在4秒以内进入好感度低的状态

奖杯说明： 2P选择环姐，开局后立刻反复214A。

魔王の知略
铜杯

取得条件： 对战中アロウン使用ルベド或魔法狩り把对手的气槽完全吸干

次席狩人はむこうみず
铜杯

取得条件： 对战中モルガン把箭用完

关节クラッシャ-
铜杯

取得条件： 一回合中モルガン使用2次以上骨砕き

海のみちびき星
铜杯

取得条件： 对战中リアンノン的ステラ・マリス持续10秒以上

奖杯说明： 623A后按住A不要放，等10秒以上。

面倒なコマンド
银杯

取得条件： 对战中按出リアンノン的战う魔法使い、エレメント・サイクル与活性

奖杯说明： 这三个招式指令都差不多，22282非常容易按成222，推荐先跳之后在空中输入，落地瞬间完成。注意活性需要半血后同伴无法使用时，并且需要3格气槽。每个回合中只需要按出一个就行，不需要一小局内完成3个。

ひつじ~ひつじ~ひつじ肉~?
铜杯

取得条件： このみ取消发动中的カバンあつぱ-！改用1192作ろうジンギスカ-ン?

奖杯说明： 623C→236236A+B，快速输入即可。

狙った获物は一击必杀
铜杯

取得条件： このみ在同伴好感度高的状态下使用お母さん直传必杀カレ-！！打倒对手

割れる割れる割れる
铜杯

取得条件： 使用环的アイアンクロ-（强）打出10HIT以上。

奖杯说明： 623C后A、B、C连按同时转摇杆，PS3手柄623○后L、R键同时按，再同时转左摇杆。一般情况下能按出9HIT，再快一点就能按出10HIT，比较费力的一个奖杯。

さあ、おしおきの时间よ
铜杯

取得条件： 在不使用同伴护援攻击的情况下，环的一次连续技在25HIT以上。

奖杯说明： 首先控制环姐处于半血以下，并且有3格以上的气槽，之后把2P逼进版端。使用战栗のお仕置きタイム(222B+C)后按2A连打16HIT以上，此时角色是不会后退的，之后再接623C按出9HIT即可。

とってもてんてこまい
铜杯

取得条件： 一回合中使用爱佳的フロントステップ或バックステップ派生技5次以上

奖杯说明： B+C命中后马上反复按66，反复5次即可。

ちゃちゃ-ん
铜杯

取得条件： 使用爱佳的あたしの隐れ家です让她移动到画面的另一端

奖杯说明： 【爱佳-2P-版端】之后输入623C爱佳就能从另一侧的版端出来。

胜ち、です
铜杯

取得条件： マルチ使用妹たちの大行进，让最后出现的セリオ打倒对手

奖杯说明： 首先控制マルチ处于半血以下，并且有3格以上的气槽。之后把2P的第一条血槽打掉，之后再打大约1000左右的伤害，妹たちの大行进（6321463214+BC）全中后就能让セリオ完成最后一击。

はわわわっ
铜杯

取得条件： マルチ被自己设置的お扫除だけは得意なんです绊倒

奖杯说明： 22A后走上去碰一下即可。

マテリアルガ-ド
铜杯

取得条件： 一回合中ささら使用有防御效果的必杀技防住3次以上的攻击

奖杯说明： 想要一个人完成必须同时操作2个手柄，相信没人能同时操作一摇杆和一手柄吧……把2P手柄放在大腿上用肘尖操作。1P控制ささら输入623C，攻击前盾牌会发光，同时让2P攻击即可，反复3次以上。

パリィ！
铜杯

取得条件： 对战中ささら使用パリィ把对手的攻击弹开

奖杯说明： 1P和2P都选择ささら，2P的ささら按C不断攻击，1P防御中按412A即可。

星屑の矢雨
铜杯

取得条件： 一回合中オボロ呼叫ドリィ与グラア合计3次以上

奖杯说明： 214214A+B反复3次即可。

爆破！！
铜杯

取得条件： 使用オボロ的影缝い爆灭弹打倒对手

柏木の宿命
铜杯

取得条件： 使用柏木千鹤的ごめんなさい……打倒对手

奖杯说明： 首先要进入あなたを、杀します的状态，3格气槽半血后输入222+BC，之后再输入1632143+BC。

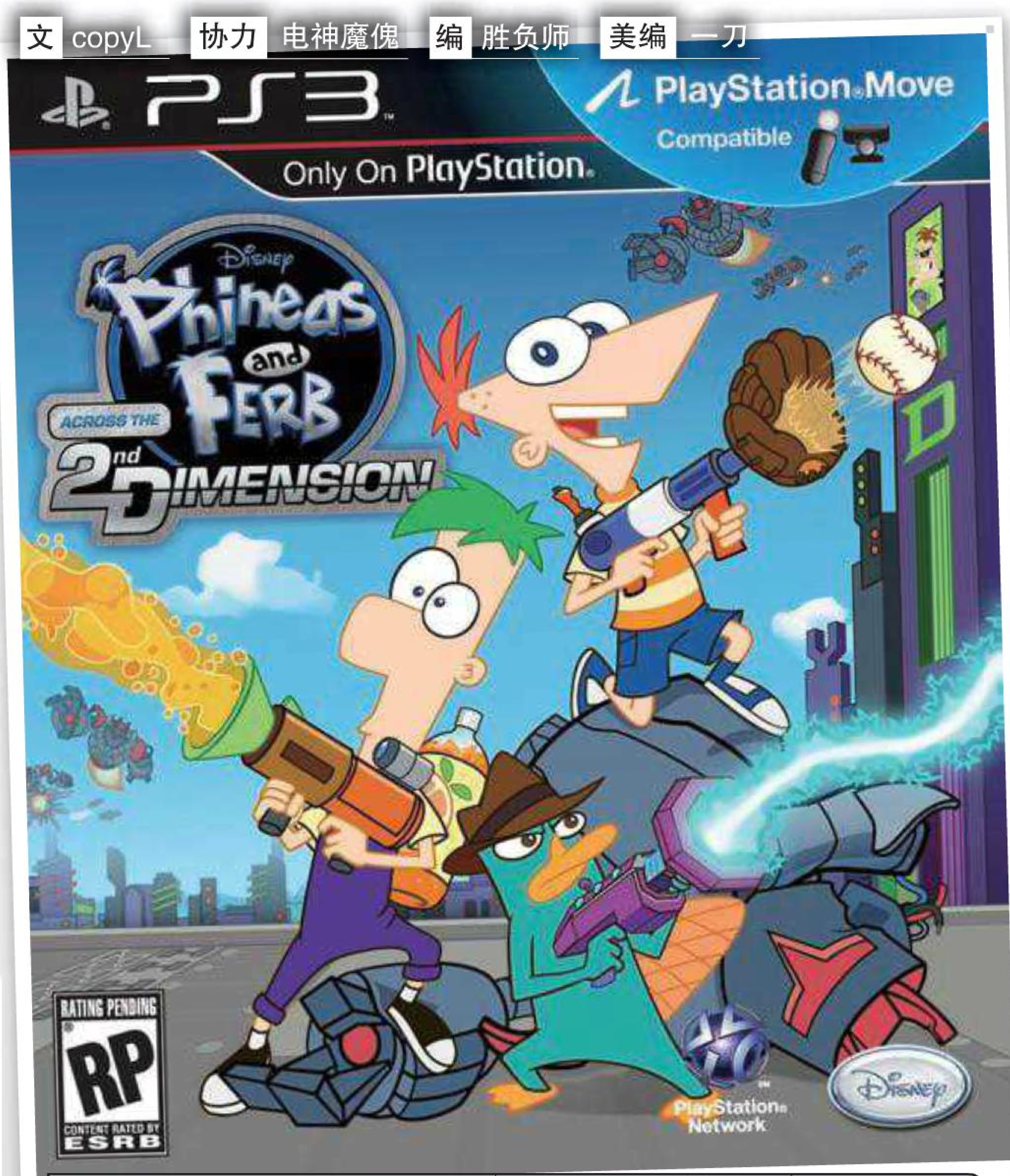
鬼哭啾々
铜杯

取得条件： 一回合中柏木千鹤进入3次以上的好感度低状态

奖杯说明： 回合开始后在2P前反复44后退进入好感度低状态，之后反复3次即可。

文 copyL 协力 电神魔傀 编 胜负师 美编 一刀

《飞哥与小佛》是一部迪士尼频道的动画系列剧，2007年至今已播出三季。故事讲述的是两个没有血缘关系的兄弟飞哥与小佛，用他们惊人的想像力和创造力展开奇妙冒险的故事。这个系列游戏化次数不多，本作是第一个次世代主机游戏，原作中的动物特工们也可以操作，游戏结合了动作射击和平台跳跃的特点，而且还可以双打，属于轻松休闲的类型，奖杯难度自然也不高，只是要注意一下收集部分。



飞哥与小佛 穿越二次元	Disney	平台动作
PS3 Phineas and Ferb: Across the 2nd Dimension		美版
2011年8月2日	1~4人	59.99美元
对应PS Move		对应玩家年龄：全年龄

奖杯总数	40	铜杯	22	银杯	14	金杯	3	白金	1

●白金路线

1. 对照收集提示，将游戏正常通关一次，关卡中的特殊条件奖杯有留意一下，但不必强求第一次就完成。

2. 每过一关可以尝试用取得的金币玩两个迷你游戏，因为有不少奖杯与之有关，如果集中在一起刷，会很枯燥。

3. 选关补齐遗漏的收集要素和那些没有完成的特殊条件奖杯。

4. 金币可以反复拿，将所有武器升至满级的过程中也可以同时刷金币。然后不停地玩小游戏换取奖券，直至搬空商店，夹到所有种类的扭蛋。

白金难度	3/10
白金所需时间	12小时左右
在线奖杯	0
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	两个手柄

Lifetime Accomplishment Award 白金

取得条件： 获得除此之外所有的奖杯

Figure Madman 金杯

取得条件： 在游戏中收集所有的人物扭蛋

奖杯说明： 大部分靠夹扭蛋的迷你游戏收集，主要夹黄色和红色的蛋，由于蛋的运动速度和轨迹是固定的，所以一般试上几次就能掌握提前量，5个金币能夹到一红两黄就算及格了，效率还是可以的。金币不够就去关卡2-1刷，3分钟5个金币。有少量扭蛋分布在游戏场景中，但位置一般比较明显，容易漏的只有3个：9号蛋在Evil Inc. Lobby，使用吊车打破箱子，其中一个有扭蛋，如果早早找到过关的零件，就会错过，只能再打一次；48号在To The Gelaton Cork，在取得黑客电磁枪后回到这关开始不久的地方，使用黑客枪打开门后取得；74号在Gnome Village，游泳通过蓝色果冻路上，金币下面比较麻烦的位置。

Version 2.0 银杯

取得条件： 完整安装升级芯片升级武器

Modtacular 铜杯

取得条件： 收集所有绿色插件芯片

奖杯说明： 参看收集攻略部分。

I'm A-levelin' Mah Gadgets! 铜杯

取得条件： 所有武器均升至最高级

奖杯说明： 全部武器升到LV4就行了，不需要芯片强化全安装。可在刷金币时顺便把不常用的武器刷满。

Chiptastic 银杯

取得条件： 收集全部黄色升级芯片

奖杯说明： 升级芯片有三种获得方式，一种是用取得的金钱在工作台处自动换取，达到上限后钱就没有用了；一种是打倒怪物后掉落，这种途径有少许随机性，但是每一关可以获得的数量是固定的；还有一种直接在路边捡到，位置固定，大都很明显，只有两个需要特别注意，一个在关卡Caverns And Balloons，最后一个气球大平台（很多刺猬围攻那里），过了之后在右下角有个小芯片，如果急着往前跑就过关了。还有一个是在Road To Evil Doof开始不久的地方，消灭一批敌人后注意上方的紫色地毯绿色门那里，因为视角很远，芯片又小，不容易看到。升级芯片取得时没有特殊画面，也没有数量统计，如果不小心漏了一个，就得进行地毯式的搜索，非常麻烦，这里会列出每关后两种方式可以获得的芯片数量，游戏过程中最好能数一下，万一漏了，也只需要在这些关卡中搜索就行了。

Gelatin Sewers: 3
To The Gelatin Cork: 2
Balloons Bounce: 1
Caverns And Balloons: 2
Old Timey River: 2
World O' Gnomes:1
Gnome Village: 1
Doof–Ville Subways: 3
Master Of Disguse: 3
Self–Distruction: 2
ESCAPE!!!: 1
Road To Evil Doof: 2
Evil Inc. Lobby: 1

Weekend at the Arcade 铜杯

取得条件： 累计赢得2000张兑换券

奖杯说明： 全部需要4075张，至少也要玩脑残的转盘机50次以上！红色1000分区可以在固定位置的固定提前量来投球，命中率很高，拿到全部1000分和500分，至少一轮也能拿80多张奖券。

Ticket Stockpiller 银杯

取得条件： 手上拥有500张兑换券

奖杯说明： 注意是手上持有的数量，建议先把这个杯拿了再换东西。

The Full Cast 银杯

取得条件： 收集全部Cast

奖杯说明： 需要总共1700张兑换券。

Let's Play Dress-Up 金杯

取得条件： 收集全部物品

奖杯说明： 大量的图片和玩偶总共需要2375兑换券，有一个需要输入代码○×○△□△。

Gelatin Freedom-Fighter 铜杯

取得条件： 完成第一章

Up, Up and Away... 铜杯

取得条件： 完成第二章

That Old Timey Life
铜杯

取得条件： 完成第三章

Gnome TopplerGnome Toppler
铜杯

取得条件： 完成第四章

Robot Rioter
铜杯

取得条件： 完成第五章

Evil Vanquisher
铜杯

取得条件： 完成第六章

Gelatin Gold
银杯

取得条件： 收集齐gelatin dimension所有的金币

Balloon Gold
银杯

取得条件： 收集齐balloon dimension所有的金币

There's Gold in Them Thar Hills
银杯

取得条件： 收集齐old timey dimension所有的金币

Fantasy Gold
银杯

取得条件： 收集齐gnome dimension所有的金币

Robotic Gold
银杯

取得条件： 收集齐robot factory所有的金币

Evil Doof's Gold
银杯

取得条件： 收集齐gold tokens assaulting Evil Doof's HQ所有的金币

Dimensional Gold Claim
金杯

取得条件： 收集所有100个金币

奖杯说明： 金币可以重复收集，只算不同位置的100个，具体看收集攻略。

First Gadget
铜杯

取得条件： 收集部件，使用第一个工具

Rush to the Sewers
铜杯

取得条件： 快速从树屋到下水道

奖杯说明： 第一章第一节树屋Baljeet博士剧情，你需要尽快杀敌人和跳过所有交谈。速度要快，之后阴沟下水道打开马上跳下去才会出现奖杯。

Gelatin Revolution
铜杯

取得条件： 第一章第三节BOSS战180秒内击败Gelatin Monster

奖杯说明： 升级橙汁枪orange juice gadget，在第一部分能节省很多时间。第二部分需要跳上支柱上开两个机关，成功后BOSS会分裂成很多小家伙，连按□键吃它们，吃越多BOSS复活的HP就越少。

Just Bouncy
铜杯

取得条件： 第一章第五节一次性跳上绿色果冻山不掉下来

奖杯说明： 每个果冻跳一次后跳向另一个，途中不能落地。如果你失败，就跳至底部，再试一次。

Barging Through
铜杯

取得条件： 骑着气球强制移动部分没有一次跌落

奖杯说明： 第二章第二节会有一个区域，你不得不骑粉红色气球从一端到达另一端，这段时间有豪猪射击气球，要及时跳到另一个气球上，期间如果落入悬崖，只有重玩本关。

Agh, Bees!
铜杯

取得条件： 快速回避蜜蜂

奖杯说明： 第二章第四节，会有一个机器人打一个蜂巢。蜜蜂干掉机器人后会来找你的麻烦。有跑多快就跑多快，最后确保没有掉下去过，且38秒内到达对岸才能获得奖杯。

Old Timey Winds
银杯

取得条件： 到达山顶而不掉下来

奖杯说明： 第三章第一节下了船，到山顶需要跳上平台。这里有很多风力推动你向前和向后移动，一次都没有掉入悬崖就能获得奖杯。

Platform Walker
铜杯

取得条件： 第四章第一节在移动平台上连续停留60秒不掉下去

奖杯说明： 在两个平台之间来回跳就可以了。

What the Boulder's Cooking
银杯

取得条件： 用滚石干掉3个敌人

奖杯说明： 第四章第二节，要利用山道上滚下的巨石来打败3个敌人。这里需要使用另一个控制器来控制2P，免得电脑同伴把敌人打死。

Charging Goozim
铜杯

取得条件： 在第四章第三节引诱BOSS撞坏所有村庄的残骸

奖杯说明： 引诱BOSS全部撞完再开打，爆发了就没有机会了，只能重打才能拿奖杯。

Cruising through Crushers
铜杯

取得条件： 第五章第二节机器人工厂通过没有被压碎机命中过

Cruiser Destroyer
铜杯

取得条件： 第五章第四节不让任何大型巡洋舰逃脱

Quick and Timely Champion
铜杯

取得条件： 第五章第六节巨型机器人战斗不错过任何QTE按钮提示

奖杯说明： 一开始的QTE是L2键连发，但不需要按太快，之后按□键挡开，接下来的QTE比较简单，一般不会按错。

Padfoot
铜杯

取得条件： 第六章第一节不要踩到任何激光传感器

奖杯说明： 要走过去的激光传感器共计4次，不要从上面跳过，移动时小心一点，从空档走过去就行了。

Commander Counselor
铜杯

取得条件： 第六章第二节击败巨大的建筑物

奖杯说明： 多使用L1和L2的强力攻击，干掉巨大建筑物不成问题。

Laser Tracer
银杯

取得条件： 连续回避4次十字激光攻击

奖杯说明： 最麻烦的奖杯，第六章第四节，进入第二部分是BOSS战，BOSS后期会使用四向十字激光，一共需要连续无伤躲避4次，不能过早把BOSS干掉。需要注意的是，奖杯只要求不被十字激光打中，途中被其他攻击方式打中是没所谓的，包括五向激光。但只要被十字激光命中就只能重玩一整关，会让玩家有一些压力。

Grand Slam
银杯

取得条件： 全程只使用棒球发射器来击败最终BOSS

奖杯说明： 使用其他武器的提示均无视，等刷新到棒球发射器提示时再打，拖一点时间罢了，没什么难度。

金币及插件收集指南

1-1 Danville...Almost

1. 游戏一开始出来的左边。

2. 杀了 2 个垃圾桶跳出的紫色怪物后，往前数第二个栅栏背后，看不到的，需要跳进去。

3. 屋顶获得道具齿轮后，不发生剧情跳下屋顶，一个垃圾桶的边上。

4. 剧情下降在屋顶上，就在你的左手边。

5. 下滑梯战斗后，左上方的施工坑里。

插件 :取得忍者手套后重回本关，跳上墙的顶部。

1-2 Gelatin Sewers

1. 在你一开始游戏出来上面那个一高大的建筑打破后就在缺口里面。

2. 怪物在墙上打了个洞出来，杀死怪物进入洞，在左边墙看不到的角落处。

3. 过桥后路经的跳跃平台角落里。

4. 移动平台的位置在第二个平台处。

5. 移动平台的继续前行就能看到。

1-4 Flight Over Gelatin

多杀死敌人就能得到全部 5 个金币，大概要杀 95% 以上，合理使用鞭炮(L1)和团队攻击(L2)即可。

1-5 To The Gelatin Cork

1. 在开始位置的左边。

2. 从洞中滑下的过程中自动获得。

4. 浮动平台过去干掉一堆果冻，然后用绿果冻平台就到达了上层获得。(这个会先于第 3 个获得)

3. 解决红色和蓝色激光问题后，通过绿果冻河，杀死所有的怪物跳上的绿果冻平台获得。

5. 在橘黄色果冻中游泳后，采取中间路线，当你到达一个平台后就能看见。

插件 :战斗打破墙后左边小窄道上。

2-1 Arena Trap

1&2. 一出来的场景，左右两边气球挡着，打掉后出现。

3. 下一个场景，还是被气球挡着。

4. 下一个场景，一进去就能看见。

5. 在这同一区域，去左边的三炮塔处。

插件 :在开始的场景炮塔的旁边。

2-2 Balloons Bounce

1. 一出来的场景，左边气球挡着。

2. 跳过粉红色气球，在右边一个粉红色的气球上。

3. 到达第二组有弹性的平台，在其中的一个平台上。

4. 下气球雨的场景，漂浮在空中。

5. 粉红色气球强制向前移动剧情，左边能看到，但因为此时是强制移动的，可能会遗漏。

2-3 Balloon Skies

1. 杀死 95% 以上的敌人就能得到 5 个金币。

2-4 Caverns And Balloons

1. 一出来的场景，左边气球挡着。

2&3. 剧情取得部件需要分开操作时候，每人每个场景中有一个。

4. 解决激光谜题后，跳过粉红色气球时取得。

5. 在粉红色气球大平台移动过程中出现。

插件 :解开了激光谜题后，利用上升的粉红色气球取得。

3-1 Old Timey River

1. 开始后看到一个转动的平台和一个盒子，跳上盒子取得。

2. 战斗结束开门后，画面下方。

3. 下船后小房子的旁边。

4. 上山过桥跳平台，二层最左边的平台。

5. 到达第二盘旋平台时不要马上跳过去，等它转到最上方。

3-2 Old Timey Farm

5. 开始战斗后拖拉机的后边，是看不到的。

3. 拿篮子进迷宫，走到第一岔口往上。

1. 走到第二岔口往下走到底。

2. 迷宫右下角获得。

4. 迷宫外围，篮子送到后往下走转左。

插件 :拿到金币 3 后，继续往上过去右转就能看到。

4-1 World O' Gnomes

1. 开始后会有一组移动平台，这个金币在第三平台空中。

2. 游泳通过蓝色果冻找零件，在下面一个小平台获得。

3. 造好滑梯，呆在中间就能得到。

4. 干掉圣诞小老头后，会跳上一些灰色的平台，来到一堵攀爬墙后一路往下获得。

5. 遇到开割草机的圣诞小老头后，一直往前。

插件 :来到最后一堵攀爬墙后往左跳

4-2 Gnome Village

1. 广场外围右边，看到一根大绿色软管后顺着走，跳过去就能发现。

2. 广场左边门，一路跳平台，注意左手边的紫色平台。

5. 取得金币 2 后跳到山顶，注意右手边。

3. 广场上边门，游泳通过蓝色果冻的路上。

4. 广场右边门，一路跳平台，注意右手边。

插件 :金币 2 的相同位置。

5-1 Doof-Ville Subways

1. 解决电源谜题后跳上了火车，火车移动后要有提前量跳起，金币在空中，错过了就要重打一次。

2. 当火车停站后跳下火车往回跑到通道尽头。

3. 上层黄色电缆尽头椅子的后面。

4. 进入下一个火车站台，在平台上方。

5. 激光谜题最高的平台上。

插件 :当你进入下一个火车站，向右跳上小灰平台就能拿到。

5-2 Master Of Disguse

1. 开始时机器人桌子后面。

2. 强制战斗后第二门打开，就在里面。

3. 必经之路的一个平台上。

4. 控制焊接平台，在路上取得

5. 最后的平台场景。

插件 :滑梯下去战斗后，在大平台的右上角。

5-3 Self-Distruction

1. 按按钮使第二焊接平台出现，上去获得。

2. 使用第三焊接平台到顶上区域。

3. 旋转平台，跳上平台去右边。

4. 通过第二套旋转平台来到一个较大的场所，在右边角落。

5. 到达主控制室，确定工具的水箱中。

插件 :爬上墙，到顶走左边就能发现芯片。

5-4 Factory Flight

1. 杀死 95% 的敌人就能得到 5 个金币。

5-5 ESCAPE!!!

1. 第一个战斗场景背后的平台下。

2. 第一个旋转的平台左边。

3. 利用第二个焊接平台去左边获得。

4&5. 跳下洞，杀死所有的机器人，在场景中获得。

插件 :发现金币 2 的十字叶片下面一层，由于被挡着可能看不到。

6-1 Road To Evil Doof

1. 开始场景的斜坡背后，看不见，要摸索。

2. 大门先不开，一路到底去右下角。

3. 穿过激光传感器去右上角。

4. 穿过第二片激光传感器去右上角。

5. 穿过第三片激光传感器，解密后在卡车的位置。

插件 :穿过激光传感器到达大区域，去左边底部角落。

6-2 Evil Doof Skies

1. 杀死 95% 的敌人就能得到 5 个金币。

6–3 Evil Inc. Lobby

1. 机枪红色机器人登场，在最左边的支柱背后。

2. 接下来的区域，在右边扶梯下面。

3. 打破砖墙前，在左下的房间。

4. 打破砖墙前，在左上的房间。

5. 解决激光谜题打开门后，右边的角落。

■此处红圈内的收集很容易遗漏，需要注意。

本作的可使用角色有七名,主线部分共有四条路线,共二十章。将本作厚道的主线模式通关后,佣兵模式和 AGENT HUNT 还要花去玩家大量的时间。特别是前者，这次佣兵模式的节奏被又一次提升，反击和终结技的加入使得爽快度大为增加，其中以反击最为让人上瘾。从目前公开的情报来看，本作的后续 DLC 应该不少，特别是佣兵模式，估计随后逐步推出的 DLC 能让地图总数增加至两位数。主线模式还没吃透的玩家可要赶紧了，与生化恐怖的战斗从未结束啊!

文 伽蓝&铃 美编 NINA

生化危机6		Capcom	动作射击
PS3	Resident Evil 6		美版
	2012年10月2日	1～2人	59.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

RESIDENT EVIL®

系统解说

基本操作

PS3	功能
左摇杆	角色移动
右摇杆	视角控制
×键	动作键/视角复位
○键	同伴动作键
□键	换弹/拾取道具
△键	道具菜单
L2键	呼出路线导航
R2键	服用药片
L1键	瞄准
R1键	射击/体术攻击
L1+R1	快速攻击
方向键←、→	切换武器
方向键↑、↓	切换道具

游戏界面说明

①体力槽： 本作的体力槽从前作的环形血槽转变为量化的体力槽，所有角色的体力槽都分为6格，在角色受伤但伤害值不足1格时，只要不再受到攻击，红色受伤部分就会随时间慢慢恢复；如果受伤超过1格后，则该部分体力被损耗，必须通过服用药片来重新提高体力上限。

②耐力槽： 耐力槽为系列首创，近战攻击、快速攻击均需要消耗耐力槽，如果无节制地消耗耐力槽，那么在耐力槽耗尽后耐力槽会变红并进入一个虚弱状态，在虚弱状态下角色会捂着腹部，近战攻击也会变得软弱无力，而且无法奔跑，随着时间的推移，耐力槽会逐渐恢复至正常状态。

③药片余量： 表示当前药片盒内的药片余量。

④弹夹容量： 表示当前弹夹的弹药剩余情况。

⑤弹药余量： 表示身上剩余弹药的总量。

⑥枪械模式： 部分枪械可以通过瞄准后按△键的方式切换弹药模式。

战斗操作

翻滚系统

本作最大的进化，就是终于脱离了被玩家诟病已久的“站桩射击”，现在终于可以一边移动一边进行瞄准射击，这也算是顺应时代大潮而作出的改进。另外操控角色的手感相比系列以往的作品要灵活得多，这主要归功于全新加入的飞扑系统，只要按下L1+×键，角色就会做出一个半蹲的动作，在这个半蹲动作持续期间再推下左摇杆，角色就会朝相应方向飞扑出去，在飞扑倒地后，如果持续按住L1键，角色就会在地上保持卧姿继续瞄准，在这个状态下枪械的抖动会大幅减小，而且在保持卧姿的期间，还能用左摇杆控制移动，前后推为缓慢前进/后退，左右推则是快速的翻滚。

近战攻击

前作中，在用枪械射击敌人指定位置后，方可以上前按键发动强力的近战攻击，而在本作中，除了可以在射击敌人出现硬直后使用近战攻击外，还可以直接按下射击键轻松使出。在实际战斗中，近战攻击十分霸道，对付普通杂兵时只需要两三下攻击就能轻松搞定，虽然近战攻击会消耗位于体力下方的耐力槽，但这个耐力槽会随时间自动恢复，因此在实际战斗中只要不无节制地使用，耐力值还是相当充足的，完全可以作为杂兵战中的主要攻击手段使用。另外，作为威斯克儿子的杰克似乎从其父亲身上继承了相当了得的拳脚功夫，因为他其中一件武器就是空手上阵，相比其他角色普通的近战攻击，杰克这个“武器”要显得强大得多，一套连击就能终结大部分的杂兵。

快速攻击

战斗系统新增了快速攻击这一攻击手段，只要同时按下瞄准键与射击键，根据手上武器的不同会做出不同的强力攻击动作，比如在手持枪械时会做出一个横向的甩枪动作，在装备匕首/电刃等武器时则会做出范围较大的横劈动作，快速攻击的威力很高，无论是用于主动杀敌还是解围都有出色的效果，但发动快速攻击需要消耗不少的耐力值，与近战攻击一样不能无节制地连续使用。

潜行攻击

当敌人未发现玩家的踪影时，从背后靠近敌人，当屏幕出现近战攻击的按键提示时按下射击键就能使出潜行攻击，这种攻击对普通敌人有一击必杀的效果，但遗憾的是可以供玩家潜行杀敌的地方较少，这个设定略显鸡肋。

反击

在受到大部分敌人的攻击时，在敌人攻击命中前的瞬间会出现反击的按键提示，只要在指定的时间内按下射击键就能对敌人进行反击，反击的伤害较高，往往可以一击将敌人秒杀，但实际游戏时依赖反击杀敌并不现实。

倒地操作

如果在战斗中被敌人击倒在地，这时可以有两种选择，推动左摇杆翻滚或按 × 键迅速起身，根据实际情况进行相应的操作即可。

关于掩体

本作的掩体操作略显奇葩，当玩家靠近掩体时，按下瞄准键会自动进入掩体，而当掩体高度较低时，则需要瞄准后按 × 键蹲下再进入掩体，在进入掩体的状态下必须持续按住瞄准键保持状态，然后再推动左摇杆向相应方向探头射击，实际上本作的敌人射击伤害相对较低，因此掩体的价值就变得更低，因此与其花大力气使用掩体，真的还不如直接上前杀敌。

技能系统

游戏中有技能系统的设定，技能需要通过在游戏中通过击倒敌人、开启宝箱获得的技能点（Skill Point）购买，游戏的一开始只能购买部分的技能，随着流程的推进以及完成指定的条件会逐步解锁其他技能，剧情模式中所能购买的所有技能如下：

名称	效果	价格	解锁条件
Firearm Lv.1	提升10%的枪械伤害	12000	–
Firearm Lv.2	提升20%的枪械伤害	29000	–
Firearm Lv.3	提升50%的枪械伤害	75000	–
Melee Lv.1	提升10%体术以及近战武器的伤害	10000	–
Melee Lv.2	提升20%体术以及近战武器的伤害	25000	–
Melee Lv.3	提升50%体术以及近战武器的伤害	75000	–
Defense Lv.1	减少敌人20%的伤害	3200	–
Defense Lv.2	减少敌人30%的伤害	28000	–
Defense Lv.3	减少敌人50%的伤害	80000	–
Lock–on Lv.1	小幅度减少射击后准星红点的抖动	2800	–
Lock–on Lv.2	大幅度减少射击后准星红点的抖动	31000	–
Rock Steady Lv.1	小幅度减少枪械的后座力	3500	–
Rock Steady Lv.2	大幅度减少枪械的后座力	33000	–
Critical Hit Lv.1	射击会心一击率增加50%	3500	–
Critical Hit Lv.2	射击会心一击率增加75%	13000	–
Critical Hit Lv.3	射击会心一击率增加100%	32000	–
Piercing Lv.1	少量提高子弹的穿透性，十字弓与榴弹发射器不受此技能影响	12000	–
Piercing Lv.2	中量提高子弹的穿透性，十字弓与榴弹发射器不受此技能影响	28000	–
Piercing Lv.3	大量提高子弹的穿透性，十字弓与榴弹发射器不受此技能影响	55000	–
J'avo Killer Lv.1	对J'avo的伤害提高20%	3000	杀死30名J'avo
J'avo Killer Lv.1	对J'avo的伤害提高50%	25000	–
Zombie Hunter Lv.1	对丧尸的伤害提高20%	3000	杀死30名丧尸
Zombie Hunter Lv.2	对丧尸的伤害提高50%	25000	–
Eagle Eye	当使用带光学准镜的步枪时获得额外的放大倍率	3000	–
Quick Reload	换弹速度提高20%	10000	–
Last Shot	弹夹内的最后一发子弹获得300%的伤害	55000	–
Shooting Wild	去除狙击步枪放大镜的瞄准线换取威力提高50%的加成	65000	–
Combat Gauge Boost Lv.1	耐力槽上限提高到8格	70000	–
Combat Gauge Boost Lv.2	耐力槽上限提高到10格	90000	–
Breakout	在被敌人抓住时更容易挣脱	2800	–
Item Drop Increase	提高敌人掉落道具的几率	3500	–
Recovery Lv.1	被击倒后自动复活的时间从15秒变为10秒	10000	–
Recovery Lv.2	被击倒后自动复活的时间从10秒变为7秒	70000	–
Team–Up	在单人游戏时，与队友的距离在5米以内时，队友会对敌人造成与玩家同等的伤害量	14000	–
Field Medic Lv.1	在单人游戏时，当被队友救起时会自动获得1到2片药片	12000	–
Field Medic Lv.2	在单人游戏时，当被队友救起时会自动获得2到3片药片	95000	–
Lone Wolf	在单人游戏时，队友不会对玩家作出任何帮助行为	100	–
AR Ammo Pickup Increase	提高5.56mm弹药的掉落率	8000	–
Shotgun Shell Pickup Increase	提高霰弹枪弹药的掉落率	8000	–
Magnum Ammo Pickup Increase	提高麦林弹药的掉落率	25000	–
Rifle Ammo Pickup Increase	提高7.65mm弹药以及AM Rifle弹药的掉落率	8000	–
Grenade Pickup Increase	提高各种榴弹发射器弹药的掉落率	22000	–

名称	效果	价格	解锁条件
Arrow Pickup Increase	提高十字弓弹药的掉落率	20000	–
Grenade Power–Up	各种手雷的伤害提高100%	40000	手雷累计杀敌800人
Handgun Master	手枪（Nine–Oh–Nine、Wing Shooter、Triple Shot、Picador）的伤害提高100%	37000	手枪累计杀敌1500人
Shotgun Master	霰弹枪（Shotgun、Assault Shotgun）的伤害提高100%	38000	霰弹枪累计杀敌1000人
Magnum Master	麦林（Lighting Hawk、Elephant Killer）的伤害提高100%	40000	麦林累计杀敌800人
Sniper Master	狙击步枪（Sniper Rifle、Semi–Auto Sniper Rifle）的伤害提高100%	39000	狙击步枪累计杀敌1000人
Machine Pistol Master	微冲（MP–AF、Ammo Box）的伤害提高100%	38000	微冲累计杀敌1500人
Assault Rifle Master	突击步枪（Assault Rifle RN、Assault Rifle for Special Tactics、Bear Commander）的伤害提高100%	37000	突击步枪累计杀敌1500人
Grenade Launcher Master	榴弹发射器以及Bear Commander榴弹挂件的伤害提高100%	40000	榴弹发射器累计杀敌800人
Cross Master	十字弓的伤害提高100%	40000	十字弓累计杀敌800人
Infinite Handgun	手枪弹药无限	79000	剧情模式所有路线通关
Infinite Shotgun	霰弹枪弹药无限	89000	剧情模式所有路线通关
Infinite Magnum	麦林弹药无限	99000	剧情模式所有路线通关
Infinite Sniper Rifle	狙击步枪弹药无限	79000	剧情模式所有路线通关
Infinite Machine Pistol	微冲弹药无限	89000	剧情模式所有路线通关
Infinite Assault Rifle	突击步枪弹药无限	89000	剧情模式所有路线通关
Infinite Grenade Launcher	榴弹发射器弹药无限	99000	剧情模式所有路线通关
Infinite Crossbow	十字弓弹药无限	79000	剧情模式所有路线通关

队友系统

进行单人游戏时玩家可以对队友发出指令使其做出相应的行动，在游戏中长按○键可以看到这些相应的指令，而每一个指令都有相应的快捷键，这些指令具体作用如下：

Move in：使队友走在玩家的前头，他们会主动往前冲并攻击前方的所有敌人，如果在BOSS战中发出此指令，队友会主动上前吸引火力承担伤害。

Call：呼唤队友到达身边，发出指令后会打断队友的当前状态，即使正在攻击敌人也会中止攻击行动。

Wait：指示队友站立在原地，但这个状态会因远离队友或切换场景而取消。

Follow Me：指示队友跟随玩家，这个状态下队友会随机攻击沿路的敌人。

Thanks&Praise：在感谢/赞扬队友后，能促使队友使用更强力的武器对付敌人，而在与陌生人联机时，多使用这两个指令也是友好的表现。

其他系统

倒地复活

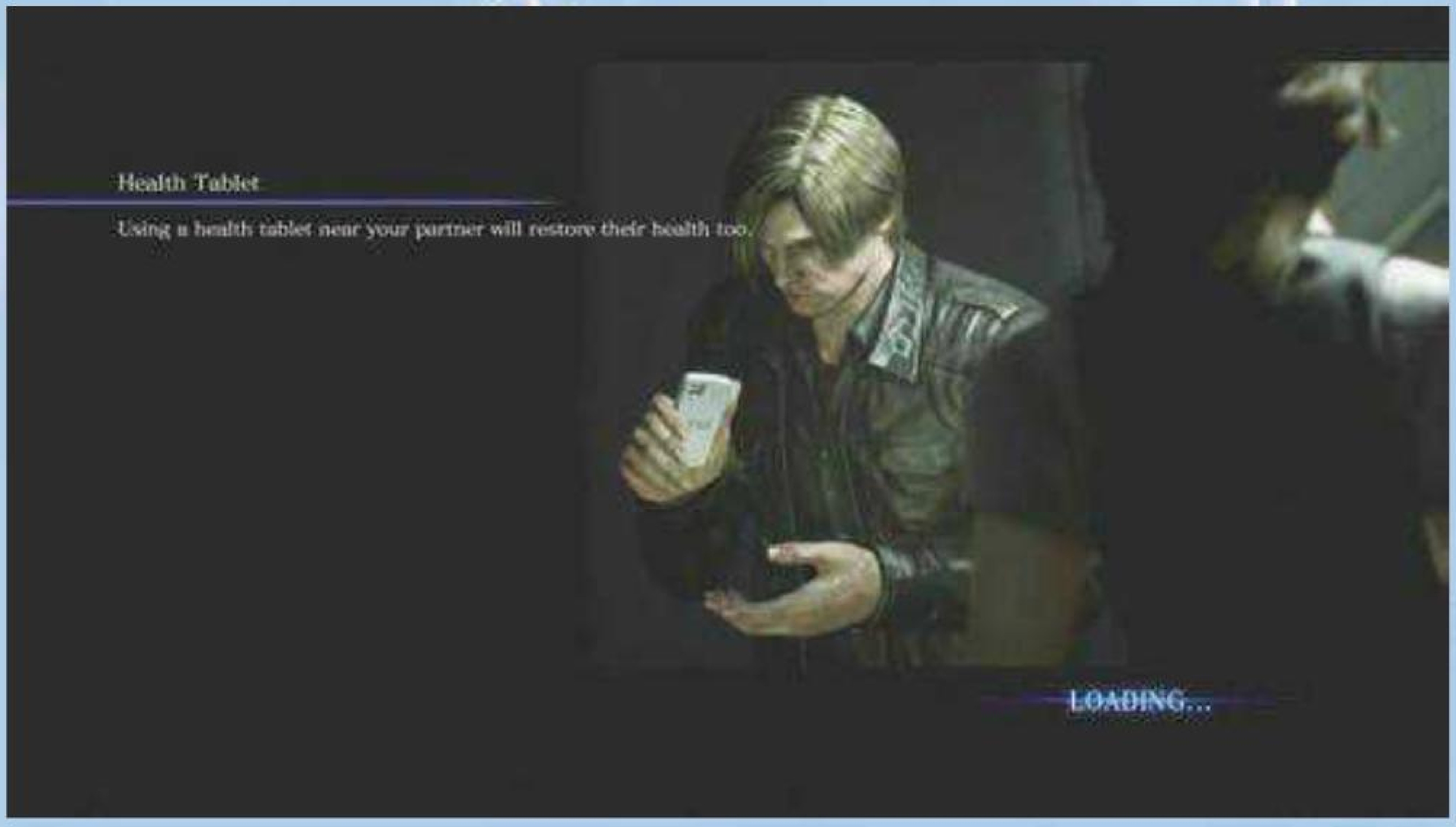
当在战斗中被削减所有体力后，角色会陷入一个倒地的濒死状态，这个状态下屏幕上会出现一条时间槽，只要在时间槽倒计时期间不受到敌人的攻击，那么当时间槽蓄满后就能重新复活，复活后都会使角色陷入一个危险状态（血槽、画面会闪烁红光），在这个状态下只要再次受到敌人的攻击就会立即被秒杀，因此在复活后的首要任务是使用药片使体力恢复正常状态。除了自动复活外，队友的救援可以使角色瞬间复活，在单人游戏时，AI队友只会直接为玩家扎强心针，因此即使复活了也依旧是危险状态，而联机时救援同伴时有两种不同的方法，一种是直接按○键扎强心针，这种复活方式与单人游戏无异，另外还可以按R2键为濒死的同伴直接喂药，这样在其复活后就能马上脱险。

简化的体力恢复操作

前作中，系列传统的恢复道具药草变成了喷雾，在本作中恢复道具则以药片的形式出现，游戏设置有专用的恢复按键，在受伤后只要按键就能马上服用，相比系列之前作品进入菜单或是在九宫格选取道具要来得方便得多。而在进行游戏时依旧会拾取到药草，而药草调合的系统依旧存在，经调合强化后的药草可以转化成数量更多的药片，取得药草后只要按R2+□键即可将其转化为药片，这个快速转化会自动根据身上的药草数目进行最优化调合，具体规则如下：

组合规则	合成药片
绿	+1
绿+绿	+3
绿+绿+绿	+6
绿+红	+6

另外，传统的急救喷雾依旧存在，在取得后按方向键↑，↓装备后按射击键即可使用。



游戏内菜单

在游戏中按下Select键可以呼出游戏内菜单，在游戏内菜单玩家可以进行游戏设定更改（比如将瞄准的方式更改为红外线/准星）、载入检查点等操作，并且可以随时更改预设好的技能，但呼出这个菜单并不会将游戏暂停，因此建议在安全的位置再进行操作。

网站联动

本作设有专门的网站与游戏进行联动，在绑定账号后在线进行游戏就能将数据同步到网站上，只要直接登录 https://www.residentevil.net/ 进行注册并在账号管理中绑定自己的 PSN 账号即可，与网站联动后不仅可以将游戏的众多具体数据直观表示，而且玩家在游玩游戏的各种模式都能赚取网站点数，利用这个网站点数玩家可以在**アイテムカタログ** /ITEM CATALOG 中换取物品，这些物品除了有高清壁纸、网站头像之外，最重要的是能兑换各角色佣兵模式的额外服装，在网站兑换服装后再前往菜单 OPTIONS 中选择 AUTO DATA UPLOAD 就能将这些服装同步到主机之内。

全纹章收集流程攻略

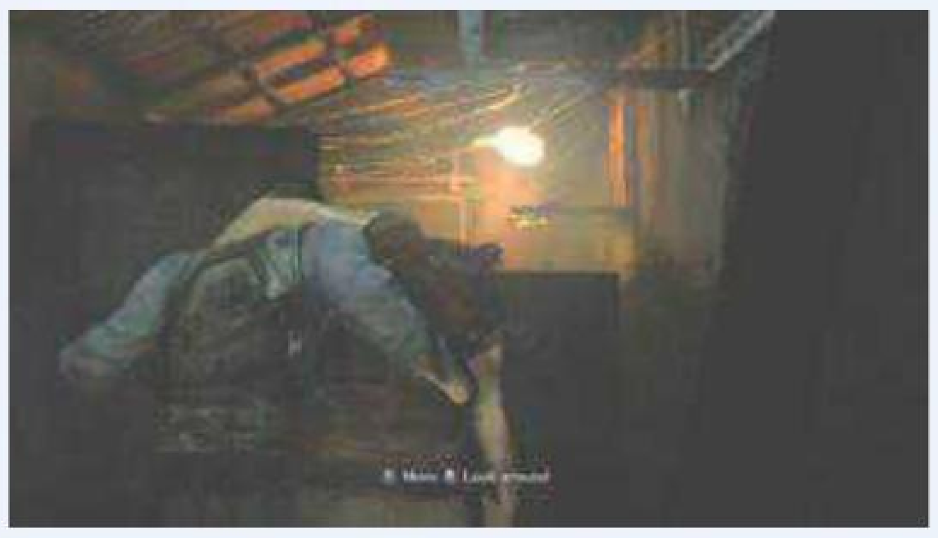
本作共有四条主线人物路线，每个人物的主线都有五章，在通关序章后会有三条路线给玩家任意选择，没有先后顺序的要求，它们分别是里昂篇、克里斯篇、杰克篇，当玩家将这三条路线全部完成时，隐藏的艾达篇会解锁。本作的收集是纹章，共有八十个，非常平均地分布在四条路线的每个章节里。四条路线每条路线二十个收集，每章五个。除了独行侠艾达外，其他路线都有两名角色可以选择，在流程中有少量位置两位角色会分开，但区别不太大，不过部分位置会影响到收集。里昂篇的路线没有角色专属收集，两名角色都能拿。克里斯篇在第二章和第四章有皮尔斯专属的收集。杰克篇的第一章和第四章有雪莉专属的收集，第三章有杰克专属的收集。另外，本作没有位置来整理两人的装备，而枪械又只能拾取，如果在路线中途切换角色可能会造成没大威力枪的局面，因此玩家在选择角色时要仔细斟酌。

下文的全纹章收集攻略以普通难度为基础撰写，在选择角色时按照有相应角色专属的收集就一定选择该角色，其他章节看武器配置的具体情况而定。至于收集的纹章编号，由于游戏中就是按照路线来划分的，一个路线二十个，考虑到每位玩家进行前三条路线的顺序可能有不同，因此收集的编号以相应路线为基准，每条路线中的纹章都是 01 号至 20 号。下文流程攻略的进行顺序为序章→里昂篇→克里斯篇→杰克篇→艾达篇，本作有 CROSS OVER 系统，所以部分路线间的某些战斗有重合，对于这些战斗，除非打法出现较大变化，否则之前说过的地方就不再过多重复，如果玩家开始的顺序不同，可以根据文中的注明到相应路线的相应章节去查看。至于技能的装备，铃选择的是提升道具掉落的几率、增加防御力、增加体术攻击力三个，比较中规中矩，也不会使得攻略中的战斗风格偏极端。技能的装备要结合自己的战斗风格，具体如何搭配就看各位自己的喜好了。

序章 PRELUDE

里昂爬起来后拖着海伦娜离开，这个部分的作用在于让玩家熟悉各种操作上的变更以及本作的氛围，因此没有什么难度。

让海伦娜坐下，去车里拿绿色药草，接着汉妮根会热情地告诉里昂合成药草并使用的方法，合成好后放进药片盒，正准备给海伦娜吃，丧尸来搅局了。里昂的手枪只有三发子弹，被丧尸扑是剧情安排，将其解决后先服药再救人。



跳到下层，大批丧尸会涌来，此时里昂身上枪特别多，轰开出路后往前走，触发剧情后全速往回跑。在飞机上的环节只需要留意海伦娜被偷袭时，QTE 的按键提示出来后不要马上开枪，注意看准判定槽的位置，两枪就能把丧尸打下去。

里昂篇 LEON'S CAMPAIGN

第一章 CHAPTER 1

正篇开始后就是首度公开的试玩版，这段路想必大家已经很熟悉了，一直往前走，答应去帮某人找女儿的剧情结束后，别出房门，左转往里走，在左侧的小房间的架子上看到【纹章 01】，用手枪点掉。

往前走有扇目标门需要带路的人来打开，里昂调查后是锁住的，他在原地喊女儿的时候可以马上上二楼，在角落里捡到一罐急救喷雾。

解决变成丧尸的妹子，电梯门打开后立

刻用体术把敌人都踢出去，然后建议直接离开，因为子弹太少，这里耗费太多精力没意义。接下来一路注意收集弹药和药草，由于逃离的大门被锁住了，所以要寻找门卡，调查锁住的门后转身，右边角落的饮食区有红草和绿草，合成好放进口袋。

警铃大作，此时先把身边能捡的弹药都捡起来，最后站到海伦娜身边，或者独自去房间的角落，不要站在房间的中央，这样会腹背受敌，丧尸移动速度并不快，多用体术，坚持一段时间会自动触发剧情进门，被门卡住的丧尸要尽快爆头。等海伦娜恶狠狠地踢上门，连续进两次门，从右边绕道这个房间的铁门前，能发现左边有个小书桌可以调查，打开书桌抽屉，里面有【纹章 02】，而门卡就在这扇门的背后的房间里。返回去开门的路上，许多倒地的丧尸都会站起，如果被扑倒会损失不少生命值，开门后一路脱出，直到跳上警车。钥匙在头顶上方，这属于“小常识”，在不少电影中都有出现过类似桥段，最后开车逃走。

一直走到看见铁轨的位置，右边有电过不去，因此左转，前方是一条很长的路，快速跑过，路上飞驰而过的地铁要及时按 QTE 躲过。在有火光的地方会出现丧尸犬，它们的体力不高，保持距离提前解决，避免被扑。走到这条道路的尽头处会有几个带电的丧尸，保持距离全部点死，然后左转，穿过一段漆黑的道路，开门能看到右边有一辆停着的地铁，跳下去后站在原地右转，地铁尾部右下方有【纹章 03】。

看墙上的影子就能明白前方有大量丧尸，这里只要稍微跑一点就能利用地铁撞死它们，不过需要注意的是，只有面对地铁才会出 QTE 提示，如果玩家走得是右边一条路，在听到海伦娜的警告后就得马上回头，不然直接被车撞死。先清空追上来的丧尸，然后把海伦娜送上去打开地铁门，车里半死不活的丧尸随时可能偷袭，留个心眼。往后走需要把车里那个大叫的大妈救出来，从她的尸体上跨过，回到地面，这里不要跑得太快，因为会有一辆汽车飞驰而来。

前方各种失火，还有不少手持枪械的军人丧尸，如果不能尽快跑到安全距离，一定要优先消灭掉它们。被火势挡住去路就走小路。进入一家民宅，离开时发现门被锁住，回头在女主人身上拿到钥匙，出门能见到一把霰弹枪，这个用来对付稍后遇到的新敌人。特写镜头出现后，大家也大致能明白这个敌人的弱点，那就是脖子，它的吼叫会严重影响我们的行动，建议先把普通丧尸干掉再换上霰弹枪，看到它的脖子发红就立刻开枪解决。

调查铁门发现被锁住，从蓝色的楼梯上二楼让海伦娜过去，接着不要马上跳下去，就在二楼等丧尸上来，海伦娜的行动还是比较快的，她说门开了就赶紧通过。推开门来到一个小酒吧，从白色的门离开之前从左边回头，在右侧墙壁的桌子上放着【纹章 04】，出酒吧之前准备一些药片。这里如果速度太慢，身后没解决的丧尸会全部冲上来。

出去后看到幸存者特写，记住他们现在站的位置，如果待会想活命的话一定不要站在这里。丧尸大批出现时保护好自己，注意丧尸的吼叫对其他丧尸造成的影响（攻击欲望变强），地面的油溢出后来上一枪即可结束战斗，接着从右边的道路来到枪店。

店里有许多枪，但都拿不了，随便收集一下弹药去通往二楼的楼梯处把守，这里相对安全，不时来大厅捡捡弹药即可。红皮丧尸出现后换上霰弹枪，尽快搞定，其弱点在胸前。二楼的据守没有像刚才那样的位置可以偷懒，在最里侧的房间门口，尽可能的不要让丧尸多起来。胖子丧尸登场后，先不要对着它乱开枪，因为它只有在受到重创时才会有明显硬直，先等它进门，然后赶紧从其身后绕到房间另一边打腿，反复几次即可干掉它。楼顶剧情过后马上在丧尸爬上来的位置安置一个遥控炸弹，等会能轻松不少，如果时间来不及就用燃烧弹撑一下，大巴车出现后马上下楼并上车。最后阶段集中火力攻击胖子的脑袋，其他一概不管！

纹章01

纹章02

纹章03

纹章04

第二章 CHAPTER 2

身边有好多手枪子弹补给，边开枪边捡，速度要快，不能吝惜弹药。下车后到达墓地区域，这里的敌人移动速度非常快，而且各种突然出现，由于下雨的缘故，其跑动的脚步声很明显，随时注意躲避攻击，一路往前走，在某个地方会突然打雷，并同时出现一个敌人从侧面出现的特写镜头（第一次出现这种特写的位置），此时沿着道路再走一点能看到一个路灯，这次从右边稍微往前跑一点，再左转回头，能在某个墓碑旁的物体上找到【纹章 05】。来到目标附近能看到一个小屋，推门进去后能在里屋找到一只突然出现的丧尸犬，出门发现这家伙嘴里叼着我们需要的钥匙。

回头去找钥匙，路上有不少丧尸犬，由于它们的移动速度太快，而且会全程追着玩家咬，所以看到就不要放过，手枪连射是最安全的，此时用体术要踢很多下，容易被咬，并且同时要注意其他丧尸的偷袭。找到叼着钥匙的丧尸犬，它不会主动攻击，只会跑，连射点死它，用钥匙开门。里昂跌到下层后有两只大吼大叫的丧尸，不过它们并不会主动攻击里昂，反而会逃走，可以拿着霰弹枪跟着其走一段路，看到弱点出现就马上歼灭之。

由于那些胆小鬼不愿意开门，里昂和海伦娜不得不和大批丧尸开战，为了节约弹药，里昂可以用体术边打边跑，尽量绕到敌人身后去，或者将它们引到一起用一颗燃烧弹全秒。战斗进入第二阶段后（某路人用狙击援护），不少敌人开始使用飞扑，所以千万不能站着不动，吼叫的丧尸先不要管它，一看到它弱点出现就马上换枪秒，红皮丧尸没把握就不要打，里面人一开门就赶紧进去。这里需要注意的是，由于进门需要等海伦娜过来，因此最好把门口的丧尸先引开，否则进门时一定会被打。

进教堂后笔直跑到红地毯前，然后一百八十度转身看教堂大门正上方三楼的窗户，上面放着【纹章 06】，由于目前手上没有远程枪，得仔细瞄准才能打中，如果实在打不中，等会解谜途中能有机会离它很近，因此不用担心。拿到纹章后不要放过教堂里的任何一个角落，能搜到一些零散点数、弹药、药草和一罐急救喷雾（教堂内的木凳上），拿光东西再去找海伦娜，把她送上二楼（从左侧坏掉的木梯处），等其把放下铁梯放下后，先拿上右边的雕像再上二楼。在二楼房间的箱子里搜到第二座雕像后，调查二楼任意一个放雕像的平台，接着会出现解谜提示，此时再调查平台就会有两人合作放雕像的按键提示出现了，接着从打开的门里进去。

拉下拉杆后立刻左转，雕像一出现就跑到其面前去按下按钮，这样雕像就会退回原位。下一个房间是这个谜题的升级版，拉下拉杆后会有大量雕像依次出现，只要保持快速移动一般就不会被打中（迎着雕像跑的时候最好能左右晃动，让其打偏）。下一个房间只要用枪指着雕像举着的镜子就行，上楼后等直接左转，用枪指着下层雕像的镜子，海伦娜收拾完丧尸后也会这么做，进门。下一个房间是指着左边对面的镜子，最后是指着左上方天花板里映射出的镜子，拿到雕像，搞定！出门捡到狙击枪，在木桶对面的墙上写着解谜的关键提示，调查后需要去五个敲钟。出门发现只能找到三个钟，用手枪点一下即可，仔细观察发现剩下两个居然在钟楼顶部测风向的装置上，而且很小，因为角度的问题需要从左、右两个门出去才能分别打到，因为有风，这里推荐直接用手枪点，效果比用狙好。把拿到的雕像摆好前，刚才没打纹章的话现在一定要拿了，顺便把药准备好。

剧情过后，BOSS 级的丧尸登场，它会持续释放出毒气，在场的幸存者们几乎都会慢慢被它变成丧尸，求稳妥的话，这里可以先等持枪的幸存者都被变成丧尸后再打，因为 BOSS 会追着他们跑，一旦发现有持枪者被变成丧尸，一定要迅速解决。我们可以直接去二楼，然后在走廊里安置炸弹，等 BOSS 靠近时引爆，那么它头部的弱点就会爆出，此时冲上去用体术或者远距离用狙击命中其头部都可以，攻击 BOSS 时尽量打头，而不是攻击其会喷毒气的肚子，消灭 BOSS 后拿到关键门卡。这场战斗中会制造出麻烦的是变成丧尸的幸存者，BOSS 本身移动速度不快，也没有什么远程招，不难对付。

进入地下实验室后，左边有个控制台，在那里输入门牌号即可打开相应的门，要想确认一些门内的东西，可以从门缝偷看，输入 201 可以拿到一些弹药补给，之后输入 210 打开铁门。第二扇门上的编号完全看不到，只能用试的，正确编号是 021。调查过椅子后，海伦娜开始疯狂寻找某人，

纹章05

纹章06

纹章07

来到一条满是研究员尸体的走道，从右手边的最后一扇门进去，把正前方水池里的水放掉，找到【纹章 07】。下一扇门的密码是 201，不过需要进入一个充满实验对象的房间来输入。

随后的区域又是解谜，不过并没有想像中麻烦，因为通路比较惟一，依次拉下拉杆即可，这里有几个设备射击后能放出电流，每过一段时间才能使用一次，而且放电的范围比较大，拿来攻击丧尸再好不过了，只是注意开枪前自己一定要远离。把海伦娜送过去后，她会遭遇红皮丧尸，幸好她是无敌的，稍等片刻她就会拉下拉杆让里昂过去，不过随之而来的还有大批丧尸，红皮可以用霰弹枪解决。进入下一个门后，我们的目标是从前方的垃圾处理通道离开，不过这需要两个人都到达通道口就位，而且在途中就会出现大批丧尸，如果没有把握一口气冲过去，就把丧尸清理一下，这里会出现吼叫丧尸，只能在消灭其他丧尸时等它的弱点出现，除此外没有更有效的办法。由于通道狭窄，这里最好不要倒下，快没血了及时吃药。

短暂的滑梯之旅结束后，顺着路走，用爬行通过第二个低矮通道后，看着左前方，往前走一点点就能看到【纹章 08】。救出海伦娜的妹妹后，接下来的敌人可以用跑过去推一下，再体术弄死的方法解决。剧情过后连续命中 BOSS 的弱点几枪，接下来开心地跟着艾达跑，路上的丧尸完全可以由她来解决。

和 BOSS 正式遭遇后，马上拿起狙击命中它三个触手的任一个弱点，点两枪是没问题的，等它落地后，也是用采取同样战术。如果用手枪打其弱点，瞄准快，命中快但伤害有限，因此只要不是瞄准苦手还是推荐用狙，这里由于有两个美女同伴，因此 BOSS 并不是一直追着里昂的，有许多攻击机会，只要在 BOSS 触手出现时赶紧调整角度射击就行了。另外，要是发现 BOSS 此时是冲着自己的，一定要注意她的各种飞扑，提前收枪跑开，它使用触手横扫可以直接侧翻躲过。场景里有炸药桶，用来重创 BOSS 再好不过了。

脱出的部分注意不要走太快，因为上面的木板砸下来的也是有攻击力的，运气不好直接被砸成濒死。

纹章08

与美女们汇合前，往药片盒里放点库存，上车后恶战接踵而至。矿车开动后马上面朝前方，QTE 躲避前方出现的障碍，注意有时会连续出现两个障碍，速度要快，BOSS 上矿车后用手枪点就行，反正也打不死它，它的触手攻击用翻滚即可轻松躲过。相比之下，路上的炸药桶反而更危险，一定要及时点爆，总之 BOSS 不在就把眼睛睁大看着前方准没错。车翻后肯定先救亲爱的艾达，然后端起狙打 BOSS 的触手，不需要连续准确命中弱点，但一定要持续开枪，不能让它伤害海伦娜。

第三章 CHAPTER 3

本章开始后转身走，一进门立刻站住，往左上方举枪，然后往左慢慢移动，就能看到【纹章 09】。剧情过后往前走，在距离目标位置差不多 68 米的地方，道路左侧有个棺材可以打开，里面放着一把突击步枪，拿着这把枪往前。下面的机关需要冲刺后滑行通过，滑行完毕后因为此时我们还未完全通过陷阱，只能趴着慢慢往前爬，这里建议不要松开滑行键，举着枪往前挪主动性要大很多。为了避免被直接被旋转刀给切掉，最好走远点再站起来。对面的丧尸不要害怕，用枪点，后面一只会变成红皮，尽管让它扑过来，挣脱开后别起身，然后红皮会被旋转刀给切掉，等挪到安全范围再站起来。

被火挡住去路后，送海伦娜到右边的高处，她会解决这个问题。调查目标大门后里昂想起了艾达给的戒指，放上去后有大批丧尸涌来，这时如果马上转动刚才控制火焰的机关能帮不少忙，这些丧尸几乎个个能变身红皮，除非能精准一闪，否则威胁很大，多打移动战，不要站在门口不动，门完全开启是有特写镜头的，别当手持炸弹的丧尸靠近自己。看到大鱼的身影后别管它，走左边的门，一边走一边看右侧，在右边的第一个岔路口右转（路口还有棺材），顺着路走，在一个立着的蓝色木板对面有一个独立的棺材，【纹章 10】就在棺材里面。

海伦娜再次去开门时，里昂要等一段时间，在后半段会有丧尸从水底偷袭，如果里昂突然扭头去观察水底的某个方向，证明有丧尸接近，要提前躲开或者下脚踩。下面和海伦娜换着为对方开门，有个机关的把手没了，不过在接下来登场的某个丧尸身上就能找到，旋转刀陷阱处需要注意的问题还是那几点。拉下双人合作的把手后，两人发现被摆了一道，落入了洞穴之中。洞穴里有不少吼叫丧尸，之前遇到的大胖子这次专门站在吊桥上，它一旦跑动起来基本没有办法控制角色，因此要站在岩石平台上搞定它，打腿是个不错的办法。海伦娜独自行动后要用狙击枪帮她搞定吼叫、红皮、胖子等难缠的怪物，否则她几乎没机会把整个吊桥放下来，此外还要随时注意身边会突然跳下一些丧尸，它们之中不乏手拿炸弹的。

纹章09

两人合力推下一个大石块，在翻越过一个岩石后停住，注意看右边前方远处的岩石处有一个蓝色的小亮点，那就是【纹章 11】，用狙击放大瞄准倍数后就能打到。过小木桥的时候速度最好慢一点，否则会滑下去，不过只要快速晃动左摇杆就能上来。两人摇吊桥摇到一半，把山洞都给摇垮了，然后全力脱出，路上的丧尸们躲开要么撞开，最后两人被水给冲走。游泳时留心屏幕右边的氧气量，顶部的岩石有不少破洞，都可以上去换气。在距离出口大约 45 米的位置有个换气的缺口，随后的路上有很多丧尸企图掐里昂的脖子，能躲开的尽量躲开，被掐太多次很有可能撑不到游出去。

QTE 大战大鲨鱼后，里昂要在海伦娜的掩护下游上岸，这里只要专心按键即可，不会有什么生命危险。上岸后别往前走，从右边的梯子爬上去，然后放心大胆往前冲，全速跑过三个吊桥，然后看着右边墙壁往前走，在一个烂桶里放着【纹章 12】。原路返回，调查铁门准备继续大战鲨鱼，每次它要咬上来的时候打嘴就好，中途还有一次 QTE 躲避，最后及时点爆炸药桶，本章结束。

纹章10

纹章11

纹章12

第四章 CHAPTER 4

本章开始后要战之前在教堂里遇到的家伙，赶紧去右前方拿麦林枪，只要打准这家伙的头，枪里的子弹是够用的，趁它气绝时还可以来上一脚。暂时将其击退后，调查控制室，下楼后马上右转，在右侧的角落里能看到【纹章13】，为了方便射击，请调整角度。穿过乘客所在的位置下楼，往前走一点往右看，饮料柜上放着【纹章14】，旁边还有一颗绿草。好不容易排除故障，阴魂不散的家伙又出现了，这次依旧它多较量，因为它的毒气会令里昂持续掉血，把它打气绝或者海伦娜把它引到较远距离时，用地上的东西把紧急拉杆的盖子撬开，如果这个动作被BOSS中断的话只能重新撬，最后按屏幕中提示的按键往上爬，按其中一个按键时另一个按键一定不能松开，途中还要QTE躲开一个大箱子，否则即死。回到机舱内，乘客们全部变身丧尸，事不宜迟赶紧赶回控制室开飞机，汉妮根全程贴心教学。

落地后立刻与杰克、雪莉大战BOSS，第一阶段很好对付，趁它去攻击其他人的时候用霰弹枪猛攻即可，如果它把某位同伴抓起来，反而是最好的攻击机会，比如用重火力打其肚子什么的，当然，还可以选择去二层把煤气罐推下来，趁其靠近时点爆，但是一定不要炸到自己，这里建议将煤气罐留到相对较困难的第二阶段时使用。BOSS离开后不要马上去门口，先把战场上的补给都收一下。

想开车发现车出了问题，去车尾用QTE进行修理，重新杀回战场。第二阶段开始后BOSS开始用霰弹枪，不过它开枪频率一般，找好掩体站在同伴们身后来打BOSS，保持移动就能不被命中，炸它几次BOSS会换上爪子，此时的战略和之前基本相同。由于大巴车的进入，这次可以去对面的平台了，打到这里大家的道具栏可能十分紧张，如果手头有急救喷雾，建议就不要吃药片，等自己血掉得差不多了直接喷掉，这样能节约格子。BOSS很喜欢抓人，因此继续实施霰弹枪打肚子战略，反复几次就能击退它。

来到集贸市场，看到丧尸袭击人的特写后，从右边一个叫做“乐××”的招牌下走过去，在右边第一个开着的门面里的木柜上能看到【纹章15】。

在大门口发现需要三把钥匙，此时居然出现了会重生的怪物，先用重火力打烂它，接着它会重生一次，再用霰弹枪把它轰开（燃烧弹也行，BOSS怕火），把上半身和下半身分别弄死即可。面对目标大门，右转走到道路尽头，再右转，接着贴着左边走，能看到一个梯子，先左转走到尽头把第一把钥匙拿了，再利用梯子来到上层，右转走到屋顶的最边缘，然后看对面那栋房子右边远处的红色招牌，就可以找到【纹章16】了，用狙击打掉。送海伦娜到对面去开门，刚才那堆烂肉里又有烦人的家伙追上来了，想节约子弹的话可以跑。拿到第二把钥匙后，打开一扇锁住的门出去，在左前方第二家水产品店的里屋能找到红草和放有点数的宝箱。最后一把钥匙就在这个区域，不过得先把左边的电闸给关了，然后才能进去拿钥匙。大功告成后立刻离开，最后用绞肉机把这家伙弄死，但如果QTE失败，那么被绞的就不只是怪物了……

追艾达的部分要躲激光，先冲刺，后滑铲，然后用脚踢控制器就行了，不过注意不要提到激光上。被关在房间里后，海伦娜会去想办法开门，地上那些机器人是遇到人就会爆炸，可以采取故意接近它们再跑开的方式来快速削减机器人的数量，为了保证同伴开门的效率，最好不要把这些家伙引到同伴身边去，出门后全力追艾达。

与西蒙斯的战斗分为两个阶段，每场战斗中都夹杂着各种即死的QTE，大家千万不能掉以轻心。第一阶段是在火车内进行，拉开距离用霰弹枪轰就行。如果它去了火车顶，可以把海伦娜送上去打，它受创到一定程度会变回人形，此时冲上去用QTE狂揍，几个回合就能把它打到第二形态，这其中需要注意的是，霰弹枪的开枪硬直很长，西蒙斯有时会突然加速，如果发现时间来不及就赶紧翻滚，钥匙距离还比较远就马上松开举枪键迅速退后。第二阶段其实用用不着使用掩体，左右换肩可以轻松利用车身来达成遮挡其子弹的目的，它打不中里昂，但里昂可以打中它，车厢内满地都是突击步枪的子弹，不用担心弹药问题。如果西蒙斯在战斗中靠近火车，证明它要把攻击车厢，提前跑到安全距离。再次登场车顶就是最终的决斗了，在这疯子冲过来撞上火车之前连续命中它即可。

第五章 CHAPTER 5

跟着BSAA的成员走，不过注意靠着右边的楼梯，不要靠近气体，否则会立刻死掉。在进入一扇门内后，BSAA成员会猛地关上门，在这个特写中其实就能看到店里右边架子上的【纹章17】。可以行动后不要对着玻璃外的丧尸发呆，赶紧打了纹章拿红草走人，因为玻璃会马上破掉，不走就会被臭死，哦不对，是被感染了。不要停下脚步一直逃，拦路的丧尸都撞开，直到逃上装甲车。

在艾达的掩护下从右边的道路离开，来到一辆装甲车旁，先把这里的丧尸清理掉，然后往左后方看，在一辆小货车内的箱子左边找到【纹章18】，接下来进门前把燃烧弹拿在手上，进门左转后会有大批丧尸冲上来，赶紧把它们都烧死。后面一段的流程基本就和序章一样了。大灯掉下来杂碎玻璃后，收集一下门口的弹药，在大门右侧的架子里有【纹章19】，检查一下药片和枪械中的弹药，进门遭遇恶战。

此战场景开阔，空中还有艾达的援护，打起来并不是那么绝望的。老规矩，收集补给，此时身上应该有不少药，然后利用场景中的爆炸物逐个重创BOSS，自己去做诱饵把它引到爆炸物旁边，等它变回人形时猛攻，只不过这里连按速度的要求实在太高，会被它打飞，但是依旧可以对它造成一定的伤害。要说弱点，BOSS的背后靠尾部的位置，头上的大眼睛，还有肚子上都有，但是攻击机会不好找，如果弹药充足，敌人的注意力在同伴身上的话，保持距离可持续用霰弹枪招呼它。之前如果留着好多遥控炸弹没用，这里就是发挥其效力的好机会。反复几次后会有机枪装甲车来帮忙，对BOSS进行猛烈射击，不出一会装甲车就翻掉了，接着使用之前的战略。持续削减BOSS的体力，几个回合下来BOSS就会被我们击倒了。

爬绳子的过程和飞机上的注意事项一样，这时要尽可能的快，除非你忍心让艾达一个人对付那恶心的疯子。站在平台上用狙击攻击BOSS，当艾达用近身攻击打西蒙斯的时候，最好能把旁边可能干扰她的丧尸点死，至于我们身边的丧尸，那都是来送狙击子弹的，近身攻击迅速秒杀。我们所站的平台垮掉后，要继续爬绳子，好在有艾达的掩护，后面BOSS也追不上来。保护艾达，持续命中BOSS，等其变身后，主要注意触手横扫和触手的直线攻击，前者翻滚就能躲过，后者要是时机把握好，可以直接给BOSS来上一脚，对于BOSS的前冲，暂时没有太好的办法。由于战斗平台狭窄，

只能通过积极跑动拉开距离，子弹是绝对够用的，反复几次就能解决 BOSS。

剧情过后，西蒙斯还在垂死挣扎，有多的燃烧弹就送 BOSS 上路吧！需要注意的是，这里千万不要冲过去肉搏，否则会因来不及起身而被 BOSS 连死。BOSS 遭到啃食后，不要上楼梯，从右侧绕过去，瞄准左前方一个装置的右下方，那里放着里昂篇的最后一个收集，【纹章 20】。弹药还是要收集的，因为里昂的战斗还未结束，下面才是真恶战！因为巨大的“苍蝇”会追过来，这就叫阴魂不散，打它丑陋的眼睛可以轻易中断其攻击动作。第二阶段的苍蝇会保护眼睛，因此就不打眼睛了，而是它每支脚的黄色连接点，如果它脚砸下来的时候有特写镜头，证明可以 QTE 上去扔手雷，要是只出现了一次躲开的提示，那多半是搭档上去放手雷，如果是两次 QTE 那就得自己来，这可是难得的好机会，一定要成功。BOSS 最有威胁的攻击招式并非脚的攻击，而是看起来不起眼的吐出各种废物，因为有时候可能在打丧尸或捡东西，很容易被击中，这个招式可以用翻滚躲开。里昂如果血量少的话，场上丧尸死亡后掉落绿草的几率很大，每捡到两个再合成并放进药盒比较好。为了避免阵亡，受伤就把手上的药吃完。用霰弹枪等高伤武器持续打断它的腿，一段时间后它会用场上的丧尸来恢复自己的伤，这时场上那个红色尖锐物体就派上用场了，把这个提前插在丧尸的身上，然后打断 BOSS 的腿，它在疗伤时就会伤到自己，反复几次后 BOSS 倒下，捡起这个关键道具，跑过去插苍蝇的脑袋。最后来到直升机处，用火箭筒给 BOSS 的脑袋致命一击。

纹章20

克里斯篇

CHRIS'S CAMPAIGN

第一章 CHAPTER 1

在一个路人抱住克里斯大腿的地方，跑到顶楼，在挂猪肉的地方往左边看，架子上放着【纹章 01】。第一个敌人，打头加体术搞定，随后的流程中会遇到大量持枪进行精准射击的敌人，因此要注意使用掩体。起初的敌人全是用砍刀的，虽然同伴多，但这些敌人的出招和反应都非常快，得提起十二分精神，先开枪中断其动作，再使用体术。

首次遭遇手会变异的敌人后，熟悉一下与它们对战的技巧（打移动仗），接下来的小巷里全是这种敌人，进掩体慢慢打，打完进门。站在进来的位置能看到正前方有个可以摧毁的箱子，把箱子打烂，【纹章 02】就在其背后的柜子里。随后的建筑物中，不少敌人会从房门内突然冲出，及时躲开。出门后来到克里斯章节首个试玩版的场景，远处的楼梯尽头有个手持武器的敌人，不过这时不要惊动它，往前走一点，右转，从右边两栋建筑物之间的缝隙看向右前方，有个被绿色的网罩着正在装修的楼，在楼顶最高的那根杆子顶部就是【纹章 03】，这个距离还算 OK，把它的位置对准准星中央，即使是突击步枪也能一发击中。要是怕开枪惊动了敌人，可以先上去把它推下去，再回头来打纹章。

上楼后持枪敌人都在远处的左侧，因此可以用换肩来摆平它们，接下来的敌人全是射击为主，打法也就相对固定了，对着开枪即可。在克里斯使用滑索前，先吃点药，毕竟待会是无法还手的。回到地面后，要在皮尔斯的掩护下前进，空中飞行的敌人出一个打一个，不要留得太多，另外，每次在拐角的地方要谨慎，先进掩体观察一下，有敌情就先解决，如果先暴露自己再举枪会吃亏。被敌人们的探照灯发现后，敌人会从各个方向涌来，一开始用掩体随便躲躲，看好时机不用吝惜周围的一圈炸药桶，因为空间不开阔，这种不长眼的爆炸物留着是威胁。接着躲到绿门右边的角落里去，在那里最远处平台的敌人是打不到克里斯的。如果右侧有敌人爬上来可以直接把它打下去，正前方若是上来持枪敌人迅速解决，一直坚持到增援出现，杀光敌人后继续行程。

下个区域敌人很多，站在路中央是大忌，从最左边或最右边一路杀过去，出门后先直接下到六楼，进左边门，在海鲜店门口右转，看到左前方又有猪肉店，【纹章 04】在店里的台子上。回七楼，在推开一个红色的门后，会遭遇大量蜘蛛形态的敌人，对付它们可以用甩枪加体术的方法解决，不过甩枪的时候不要距离目标太远，这个门内的敌人太过集中，可以推门后跑开，让同伴进去打，自己在门外开枪。蜘蛛抓住人质后，会在这几层楼跑来跑去，打法原则不变，甩枪加体术。坐电梯下楼前，可以先左拐走到头，右侧的店铺里有个箱子，里面有加点数的道具。

电梯被卡住，调查后送皮尔斯上去，然后让他把克里斯拉上去。可以行动后马上抬头把刚才发射火箭筒的敌人打死，再搜刮弹药。打开电梯门后，会遇到大量敌人，先干掉门口的几个，进入建筑物后，可以手雷伺候它们，方便快捷。下楼梯，在跳下去前把人质旁边的敌人干掉，落地后先给面前的敌人一枪，再用甩枪中断另一名敌人的攻击，最后一名敌人跳下来的瞬间有特写，赶紧打头避免它伤害人质。

纹章01

纹章02

纹章03

纹章04

第二章 CHAPTER 2

本章有皮尔斯才能拿到的收集，因此选择皮尔斯。他的默认武器配置也是两把，但与克里斯有着较大区别，首先是手头有一把配置了感热仪的反坦克步枪，是否开启感热可以在举枪后切换。另一把是手枪，默认为单发，但可以在举枪后切换为连发模式。由于远处的机枪台火力压制，开头的一长段路都要找掩体前进，离开掩体的时候都要用跑的，这里还有几名拿狙的敌人，因此要步步为营，跑得太快会腹背受敌。另外，这里同伴的前进具有误导性，因为有些敌人不对同伴开枪，跟着走很有可能被坑。

巨人出现后先随便意思几枪，它攻击就翻滚躲开，巨人的弱点很明显是背后红色的那一坨东西。跳下桥后不要浪费子弹，先往前跑，直接爬到建筑物的上方，在这里耗时间，攻击巨人都行，它有时会找不到克里斯，不过由于持续有小杂鱼跑过来的关系，所以想躲着不动是不可能的。连续命中巨人后背后，它会痛苦的蹲下，手顺便就搁在建筑物上了，过去 QTE 吧，连打按键速度要快，一段时间后增援出现。

跟着装甲车走的部分由于要面对的都是零散敌人，因此威胁不大，我们只要保持在有遮挡的建筑物内行动就可以了。前方掩体后有大量敌人，可以从侧面包抄，但速度要快，因为上方二层有狙击手，而且有一车敌人会随后赶到，躲在屋内用反坦克步枪是相当愉快的。等爆破手把门炸开后跳下去，接下来要掩护他安置炸弹，这时立刻往右边冲到尽头，

能看到右侧的集装箱有个铁网,【纹章 05】就在铁网右侧的角落里，由于剧情触发后这个纹章就捡不到了，因此最好一开始就拿到。这一段我们可以守在刚跳下来位置右侧的角落，换肩到右侧，这个位置很安全，火箭筒也打不到，放心秒敌，倘若想冲出去捡弹药，那么得算好火箭弹的时间差，速度要快，不然出去就会被打个正着。当然，也可以用反坦克步枪把手拿火箭筒的敌人点掉，不过不要以为杀了一个就没事了，它们是会不断刷新的。

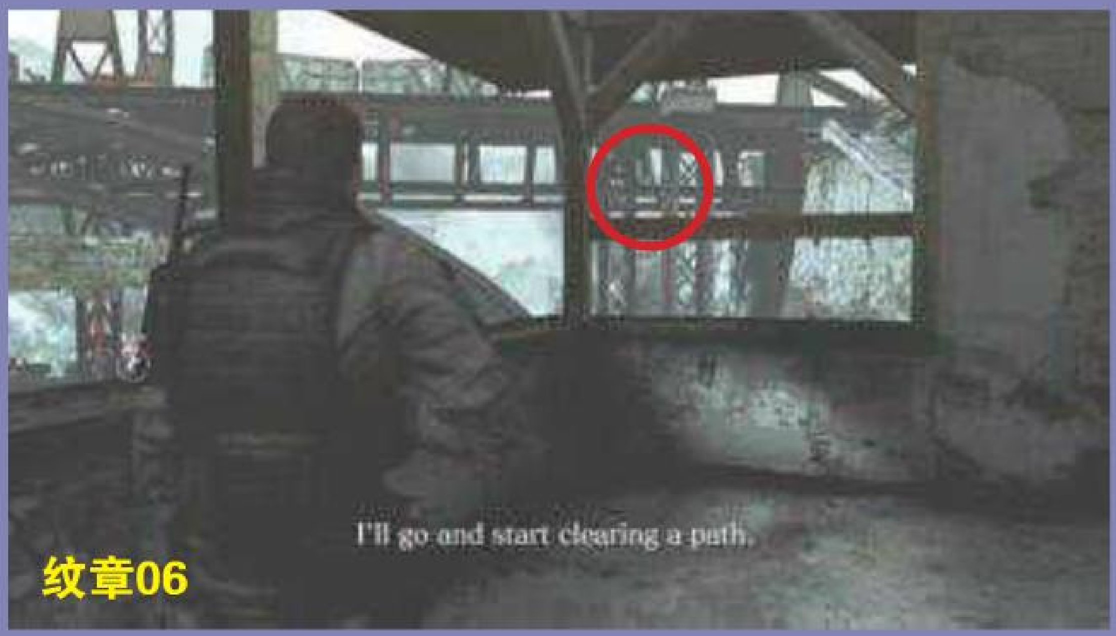
往前走就要和克里斯分开了，这片区域比较暗，敌人数量不少，建议把枪换成连射状态。推进到楼上，从最右边的窗户看过去，远处桥上蓝色的小点很明显（桥的右侧），举起枪放大瞄准镜的倍数，点掉【纹章 06】。掩护克里斯时，先把几个机枪台的控制者干掉，然后点爆坦克背后的红色油罐车，再去和克里斯汇合。路上的敌人有不少脚部会变出装甲一样的东西，打上半身就行了，或者用反坦克步枪。等爆破手跑过来的时候，敌人居然会从天而降，好在这里只需要等敌人靠近再打，毕竟子弹是不太够的，听到火箭弹发射的声音后要注意躲避。

再次遭遇巨人后，我们的目的是炸掉几个炮台，到达目标附近后，持续吸引巨人的注意力，给爆破手争取时间就行了。这里注意第二处目标楼下要推开一个铁门，这里同伴的动作巨慢，当心被他给坑了，如果巨人在附近一定要当心。开门后马上杀死右侧的敌人，左边掩体后的家伙可以在靠近后甩枪弄死，上二楼解决对面的机枪台，如果爆破手已经开始作业，那么我们大可不必上楼去和大量敌人对抗，在楼下等着就行了，否则还是要去把使用炮台的敌人干掉，其他敌人根本就不会对爆破手开枪，因此也就不影响他的任务执行进程。两个巨人的过场过后，走地下。和上面的混乱情况相比，地下要安全不少，敌人不多而且还有各种弹药与药草。上楼后有个机枪台很诱人，这里强烈建议不要使用，因为巨人扔汽车的速度太快，被砸中是即死的。正确的作法应该是前往最后一个炮台，清光那里的敌人让爆破手进行作业，右边的房屋二楼的破洞里有狙击手，要想不被打倒地就尽快解决。就在这个区域持续攻击巨人，如果运气好的话，在炮台炸弹引爆前就能将其打倒，对抗策略很简单：将其打跪下，从铁梯爬上二楼，QTE。巨人死后会留下丰厚的点数回报，别忘了捡。

剧情过后，来到建筑物的大厅，顺着墙壁的最左侧跑到头，右转后是一条走廊，在右侧的墙壁中央挂着【纹章 07】。上楼后看到艾达，刚准备追过去时被突然出现的敌人吓了一下，从这个敌人出来的门进去，可以在这个房间里捡到霰弹枪。从二楼跳下，又要遇到新的敌人了，建议用反坦克步枪先远距离点碎敌人坚硬的外壳，一枪就够了，背后有部分壳没打干净的话补几枪，然后换霰弹枪攻击其背后白色的部分，共有三个要对付，这个家伙的动作并不算快，它捶胸顿足的话证明是要发动冲撞攻击了，提前跑开，若将其攻击至跪地状态，可以从正背后发动 QTE。

在艾达加入行动的这个房间，先别跟着她出门，可以行动后走到右前方的通道里左转，右上角有【纹章 08】,左下角的绿草顺便也带走。回大厅别参与战斗，马上上二楼，艾达一打开秘密通道就逃走，稍后走廊里遇到的怪物有点麻烦，有好几只，它们会在地上快速跑动，还能跑进天花板的洞里，也有远程冲击的招式，看到它站立起来就翻滚，它靠近就用霰弹枪，打脑袋可以把它轰翻，如果有把握，换大威力步枪甩枪也行，注意它也会喷出气体，不过顶多只是造成一定的干扰，它倒在地上扭扭扭就证明是死了，如果一动不动的话就得补枪。往后走就快到章节末尾了，需要注意的是，那个看起来走得不快的捶胸顿足“大猩猩”居然还会爬铁梯，真是令人震惊。

纹章05



纹章06

纹章07

纹章08

第三章 CHAPTER 3

本章由于要战大蛇，因此之前谁捡到了霰弹枪，这一章就得选相应的角色来打。跳下去，没走几步路发现手下被隐形的大蛇给拖走了。推开红色的铁门，路上有血迹和各种招牌特写，可以行动后一百八十度转身，道路右边的大箱子上放着【纹章 09】。往前走会遭遇不少会变异的敌人，攻击的原则很简单：不要打看上去就很坚硬的位置，挑“软”的打。头部会变异的敌人打背后那一坨或者直接攻击正面都比较有效。

援护雪莉和杰克的区域，其实就是清光全部敌人，先把不断涌向自己的敌人打完，它们全部持枪，等生命值快没有了再喷喷雾，药片留起来。对于飞机上的敌人一开始采用躲的方法，等地面上敌人很少了，再使用两头跑的策略，打直升机上的敌人。飞机飞行的轨道是比较固定的，在建筑物的两头稍微等一下时机就能打到它们，即使没有远程武器也没关系。

来到屋顶，过一会直升机开始攻击 BSAA 了，与同伴一起踢开一扇门，先别上右边的铁梯，前方有喷雾、榴弹枪以及大量弹药，用这个打下直升机吧！榴弹的飞行轨迹没有想像中复杂，基本走得是直线，飞行速度也理想，稍微算一下提前量基本不会打偏。相比之下在身边对我们进行各种骚扰的敌人才更麻烦，直升机攻击的频率并不高，建议跑动着对直升机进行攻击，把其他杂鱼留给同伴，如果发现直升机要开火了就立刻跳到下层，需要上弹时同样也是跳到下层，整理好了之后再爬上来。

打开绿门，等手下踢开黄色的门，从左边麻将桌那个地方走进里屋，进去后马上右转，在铁床的下铺放着【纹章 10】。大蛇未正式现身之前要和它玩捉迷藏，这个过程中要收集弹药。正式交手后，要特别小心，它的身体基本是透明的，因此要认真观察才能看出它所在的位置，打嘴是最好的，不过大部分情况下它张嘴就是要发功攻击，此时必须立刻翻滚躲开，迟一点就会被咬或被缠住，它的每次攻击都是针对玩家发动，所以不能心存侥幸。

爬进通道，大蛇会咬住我们，在其脑袋上来一枪就好了，出来后赶紧捡霰弹枪子弹，打法和之前一样，只是这次要周旋更长时间，最后它会从大门逃走，追上去。剧情过后马上爬上铁梯，在大蛇经过水时拉下拉杆，等手下把插头重新接下，AI 同伴会去引诱大蛇从水里经过，此时只要再电它一次就可以结束战斗，不过需要注意的是，大蛇有一定几率在快到漏电的地方后会突然上来扑玩家，看到它过来了就要马上翻滚躲开。

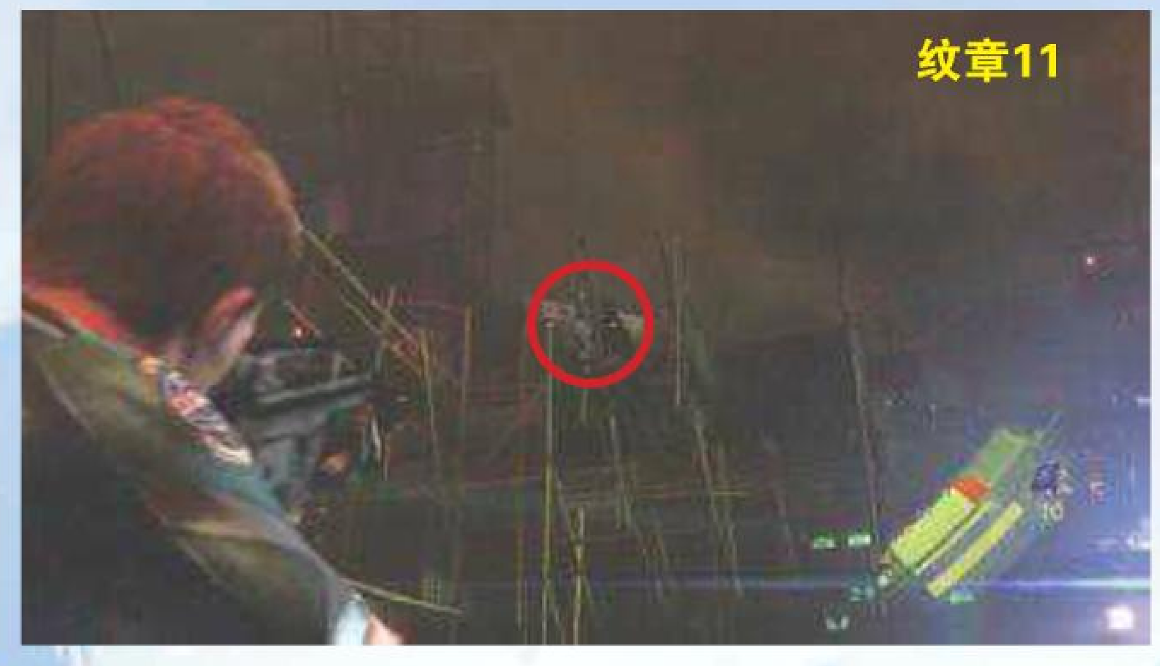
蜜蜂不难解决，打个头最大的那个即可，捡起手下的遗物，炸开门继续走。跳过第一条船，大批狙击手登场，必须利用掩体把它们一个个点死再继续走，子弹没了在周围的船上搜刮。这里不要指望 AI 同伴帮什么忙，如果他占据了更好的掩体位置，就把他给挤出去，后面的几个狙击手会变成在第二章大厅里出现的怪物，战法相同。直升机出现后全程逃命，慢一点就要送命了，路上的敌人全部躲开。刚跳到“阿二饭店”，右边有个大锣，站在锣的左边左转九十度，然后往左上方举枪，能看到一堆木架子,【纹章 11】就在上面，赶紧打下来然后逃跑，速度太慢会被直升机打到。餐厅二楼的包间里有不少药草，罐子踢开全是榴弹枪弹药，把面前的杂鱼清光后换上去准备打直升机，由于杂鱼会不断出现，而直升机的攻击即使是躲在掩体后也会被打到，所以索性就不进掩体了，直接开轰，一排子弹打完就差不多了。直升机坠毁后赶紧逃离这家餐厅。

往前走在左边会遇到一大群敌人，如果能迅速点爆旁边的油桶，能节约不少子弹。

追艾达的部分要和里昂他们比赛，流程方面也大致相同，躲激光，上楼梯，撬铁板，遛机器人（跑过去引诱它爆炸）。成功出门后别忘了捡箱子里的大量点数。一直追追追，跑步追，开车追，路上基本没有什么难点，但途中会遭到大批敌人的埋伏。刚中埋伏时有特写，此时不要惊慌，赶紧看这群人身后的大巴车二层窗户，先把【纹章 12】拿了再说。使用机枪时就瞄准敌人积极开火，这把枪很难过热的，因此不必有太多顾虑。开车的部分可以全程踩着油门走，路上没什么障碍物，气槽一满就加速，如果有些弯转得太晚，或者冲得太快，只要松开油门就能够转过去，刹车基本用不到。

纹章09

纹章10


纹章11

纹章12

第四章 CHAPTER 4

本章有皮尔斯才能获得的纹章，因此还是选择皮尔斯吧！上来就是 QTE，晃动摇杆的速度要快，起身后马上跑到最左侧，这里遇到的敌人在未变异前统统打头比较好，当它们变成长得像球一样的东西后，得保持距离攻击或者近身攻击后立刻跑开，因为这家伙会自爆。拿起桌上的半自动狙击和旁边箱子里的子弹，接着别忙着上楼，因为我们要出门去拿纹章。出门后回到刚才 QTE 站起来的位置，面对目标指示的位置，往右前方跑，在右边的角落里停着一架大的运输机，上去后在驾驶室的左侧能看到【纹章 13】，这个过程中如果触发了剧情，会有大量敌人登场，但不用担心，只要全速跑进飞机就行了。接下来玩家可以回去刚才的建筑楼上与对面的狙击手对狙，但个人不建议这么做，因为我们在掩体后看不清敌人的位置，等出掩体瞄准时马上就会被打，有时还会被连。这里建议就从捡到纹章的飞机处继续往前，也就是走右边，先利用装甲车的遮挡杀死左边地面上的敌人，然后从两车的缝隙中点爆油桶，后面所有的狙击手都可以用点爆身边油桶的方式来解决。随后跑到左侧，还是用掩体推进，路上有地面敌人就清理干净，再利用遮挡把剩下的狙击手都干掉。敌人收起楼梯后，先杀地面敌人，再换肩到屏幕右侧，利用箱子的遮挡从左边慢慢抬着狙慢慢往右瞄，狙击手变异了就打下一个，反正它们变异后不能用狙，会乖乖走下来。

纹章13

解决敌人后，去提示的地点（右前方），和克里斯一起把门掰开，进去后不要转弯，往前走能看到右前方有两艘船，左边那艘的顶部放着【纹章 14】，用狙击打掉。往前走速度要快，因为远处的两艘船居然会对我们开火，还用探照灯一直照照照。拉下拉杆后发现门还是被锁住了，往前走会发现有飞弹可以利用，杀死敌人后先往左前方的楼梯走，把上面的敌人引出来后，回撤到之前我们站的那个木箱后面，用同样战术解决。皮尔斯刚跳到对面，就中了敌人的计，大量变异敌人会冲过来，建议退回最后方用远程枪点射，对付跑过来的可以用甩枪，它们接近到一定距离就全速跑到另一端，拉开距离再回头打，落单的用甩枪加体术弄死。炸掉大门后，敌人居然用上了飞机，马上跑到左侧，在掩体后面狙死飞机的驾驶员，接下来会到右侧那架飞机的老位置，慢慢从左杀到右，想省子弹可以在削减敌人数量后多用体术，先撞一下再打，靠近右侧红门时还会从右边跳下来一群人，还是用体术搞定，没力气了就吃药继续打。进门后还有大批敌人冲过来，手雷伺候。

再次看到艾达离开，左边房间里会出现大量敌人，建议在外面打，直接进去是肯定吃不消的，毕竟还有不少蜘蛛。往前走进左边门是澡堂，里面有个敌人在洗澡，澡堂尽头有绿草。往前走会遇到一处埋伏，被大量敌人堵住，在第一时间夺路而逃（撞或闪光），然后回到房间内，往房门口扔雷就行，随后有个左手边的小房间里有大量补给，只是里面有个敌人，不要被坑了。随后，蜘蛛和蜜蜂居然聚在了一个房间里，还好是分两批消灭的，不然就麻烦了。当克里斯旋转阀门，把通往上层的道路打开后，上铁梯，笔直往前走，右转，然后站住，别上楼梯，在楼梯的左下角有【纹章 15】。在需要三块门卡的地方，居然又遇到了重生怪，这家伙好像每次找钥匙的时候都会出现呢……端起霰弹枪，尽量回避战斗，在不得已的时候才开枪，因为反正也只是浪费子弹。由于触发火警，在一个房间里要与两个重生怪纠缠，坚持到火灭了就行，但开门需要两个人到齐，除非两个人站位非常理想，否则建议稍微把重生怪的行动阻止一下，把它们轰倒，不然 AI 一直不来开门能害死我们。剩下的两张门卡只要顺着能走的路一直走下去就能全部捡到，只是动作一定要快，到后面重生怪会越来越多，万一挤在哪个小房间里就不好玩了，霰弹枪不能离手，也别乱上子弹。门卡拿起后立刻返回，开门后离开这鬼地方，最后重生怪还会扑上来一次，还好有慢镜头协助，把它们打飞。

空袭的部分没有难度，将判定框移动到目标上一段时间锁定就会完成，接下来只需要按下发射键即可，由于飞弹可能被障碍物遮挡，如果一发没有命中目标的话要及时补上。落地后赶紧去炸掉目标，QTE 操作，不要错过时机。炸掉后笔直往前走到头，然后右转九十度，右前方的轮胎里有【纹章 16】，我们的任务就是安放炸弹，取消发射，其他一律不管，专心 QTE。成功后全速跑回飞机上，先用飞弹打巨人，最后再瞄准飞弹来一发。

纹章14

纹章15

纹章16

第五章 CHAPTER 5

由于几把重要的枪都在皮尔斯身上，所以这一章最好还是用皮尔斯。

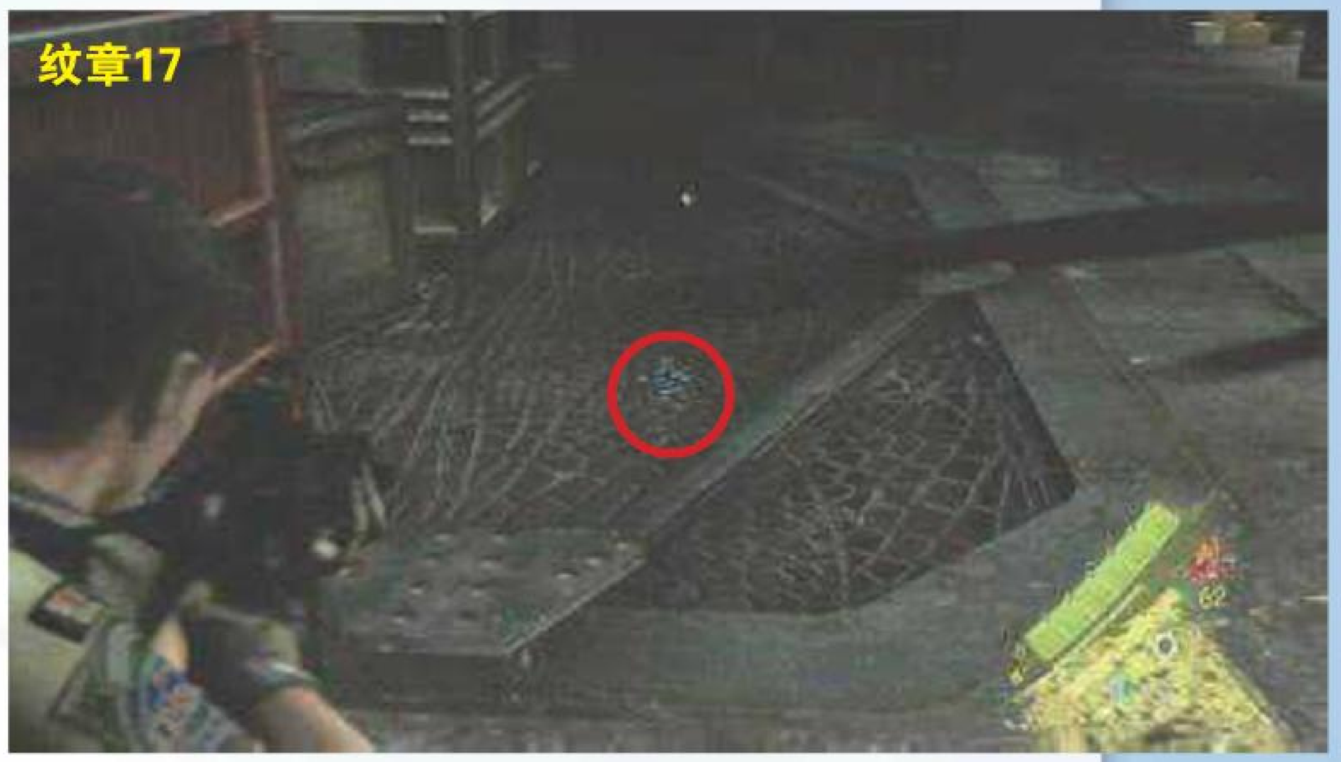
克里斯把皮尔斯送到对面后，注意看正前方的地板上是有网的，正前方的第二面网下面有【纹章 17】。拉下第一个拉杆，会有大量敌人登场，先用右边的箱子狙掉机枪台那里的家伙，随后可能还会有敌人补位，然后马上干掉上方的火箭筒。把看得到的敌人都灭掉后，从左边跑过去拉第二个拉杆，因为走右边会相当危险。成功后慢慢和右侧的敌人打，狙击手和火箭筒手都远距离狙死，剩下的几个可以等克里斯上来帮忙。下电梯后拉开门，右边会冲出好几个敌人，送出手雷，然后用体术解决剩下的。接着别出门，回到进来的门面前，以面对大门的方向站好，举枪往右上方的角落里看，那一排灯的右边就是【纹章 18】。出门后先别进前方的门，左边角落里有不少榴弹枪的炮弹，不过拿到后，身后就会出现手持火箭筒的敌人，屋内还有一个，进门就中断它的攻击动作。

往前走一段路后，遭遇大批敌人，这里要撑到屏幕上显示的时间结束。可以行动后，马上爬上铁梯到二层，抓紧时间弄死两个狙击手，然后就慢慢耗，敌人追上来了就从另一端跳下去。时间快结束时注意那些还没有完全变异的敌人的行动，别让它们靠近拉杆，否则要再等一次。成功后赶紧去门口，这次克里斯还算积极。剧情后要坐旋转平台往上走，路上会不停有敌人跳下来，多移动，用体术解决，后期躲狙击子弹也是这样，跑动配合翻滚。BOSS 出现后要全力逃，途中被 BOSS 拦住去路的时候只要用霰弹枪对着它的脑袋轰两下就好了（打中眼睛的话一枪），低矮的空间要滑过去，爬的话太慢……另外途中不要做任何有可能减缓速度的行为，例如上弹或翻滚，不然绝对会完蛋。这个阶段与 BOSS 的战斗很简单，霰弹枪打脸，它攻击动作非常明显，而且缓慢，侧翻即可，击败它后剧情自动进门。

拾取两侧弹药，BOSS 马上会追来，赶紧往上爬，大手伸出来用霰弹枪轰到它把手抬起来，跑过去滑铲（点一下滑铲键即可，别按着不放），一

路都这么过，克里斯掉下去后赶紧连打按键让他爬上来。安全后站着别动，马上举枪对准克里斯的脚丫，【纹章 19】被他挡住了。剧情过后爬到病毒样本前，拿起来，然后……赶紧救克里斯吧……按下按钮，下面才是真正的 BOSS 战。皮尔斯的能力分成单发和蓄力两种，强烈推荐蓄力，因为蓄力时间不长而且攻击力高，单发掉血太快。皮尔斯一段时间不受伤是能自动回复的，连药也不用吃了。这场战斗的打法就是用蓄力技不停打 BOSS，在其侧面发动攻击是最好的，打完就跑，等它被打断后，就会马上恢复并变成石头一样的东西一段时间，此时一个蓄力能把它打碎，然后冲过去用 QTE 刺它的心脏，只要一共完成这个动作三次即可。这场战斗挺壮烈的，BOSS 的各种攻击范围都还比较大，但只要从侧面就能躲过大部分，它爬上箱子可以暂时停止攻击，保持移动让体力恢复，能力出众的皮尔斯不在乎 BOSS 的各种触手，最后一次 QTE 比较特别，需要快速连按按键。

剧情过后，全力脱出，不用管敌人，挡路的东西用蓄力攻击打掉，来到目标大门口后，不要急着打掉最后一个障碍，往右举枪（或者说是举爪），把平台右边红灯上的【纹章 20】打掉，然后赶紧走人。


纹章17

纹章18

纹章19

纹章20

杰克篇
JAKE'S CAMPAIGN

第一章 CHAPTER 1

本章有雪莉才能捡到的收集，因此大家选择萌妹子吧！开篇后一路逃，不用开枪，也不用担心会被子弹给打到，踢开第一个门，遭遇直升机后左转，在门的正上方有【纹章 01】。接下来还是一直跑，这危险的场所不宜久留，敌人的注意力不在我们身上。

相对安全后拾取弹药，捡绿草时别滑下去，往前走暗杀第一个敌人，然后跳过去，顺着对面建筑物二层走，这时先别从左边的窗户翻进去，继续沿着外圈绕，左转后杰克会飞跃到对面，这也是只有杰克才能完成的一个特殊动作，雪莉过不去，但是可以把正前方远处铁架上的【纹章 02】打了。放下铁梯让杰克过来，出门。一路二人要执行各种小合作，雪莉独自行动时，很多敌人可以冲上去撞一下，再踢，节约弹药。一看到机枪台就马上往前跑再左转，一路别停下攻击敌人，否则会被打成马蜂窝。剧情过后到达试玩版中的那段流程，又是逃。安全后从左边的房间进去，先把躲藏的敌人解决，然后让杰克把雪莉送到上层，拾取完点数和红草后，一百八十度转身，右前方的地面上放着【纹章 03】。仔细搜刮每个角落再往前走，到达 BOSS 战的房间也是这样，中途跳下的敌人直接打爆左边的油桶，然后别忙着调查大门，因为那样会引发 BOSS 登场，先去二楼拿到麦林枪，道具拿够后，调查大门。由于选择的是雪莉，因此这 BOSS 智取就行了，把它引到一层的油桶旁边，然后拉开距离点爆，需要注意的是 BOSS 有时候不会使用冲撞，而是用爪子直接抓过来，这时应该立刻翻滚躲开。楼下的油桶打爆几个后，带着 BOSS 上楼，把楼上的沿路的油桶都打一遍，最后放铁梯跳下来，BOSS 落地处还有一个油桶。这么一来 BOSS 差不多就死了，如果还没有，就补几发麦林枪。

纹章01

穿过黑漆漆的走道，爬上铁梯后，往前走一点能看到正前方的残破建筑物中间那道门的正上方放着【纹章 04】，可以走近点再打，不过左侧有两个敌人，不要被坑。随后和克里斯汇合，这个部分和克里斯篇第二章的打法基本一样，先跟着克里斯它们上楼，等 BSAA 爆破手开始作业后，雪莉会自告奋勇去引开巨人，下楼带着其兜圈子，路上的机枪手可以爬上相应楼房干掉，没路的话可以向巨人迎面跑去，只是在那之前最好先引诱它出招，利用时间差安全通过，另外场景中有不少电线杆，把巨人引过去，成功的话它会气绝，从相应建筑物的二楼爬到它手上可以进行 QTE。如果巨人回头去干扰爆破手，赶紧对其开枪把它引过来。每当爆破手炸掉一个目标，都去帮克里斯他们成功到达下一个目标，确定爆破手开始作业后再跑出去遛巨人，否则他们傻呼呼的不知道在搞什么，根本就不执行任务。第二个目标炸掉后，从这个目标所在建筑物一楼的地下通道走，接着就剩最后一个目标了，成功后在空袭的帮助下灭掉两个生命值所剩不多的巨人。

飞机上的战斗还比较长，可以行动后收拾补给，首先 BOSS 会攻击我们所在的飞机，看到它打出缺口就赶紧远离，只要躲到一个同伴身后就安全了，这样它就不会抓我们。如果没来得及跑开就立刻翻滚，这个阶段除了用手枪点它也没别的办法。稍后它会扔手雷到处炸，虽然它大部分都是对着控制室扔的，但偶尔还是有意外，要提防。跳上另一架飞机后，要用机枪台打直升机，因为不管怎么打 BOSS 它也掉不下去，只能打直升机了，如果 BOSS 机枪对着我们扫就赶紧蹲下躲一会，尽量不要让机枪过热，因为这样就无法及时点爆打过来的飞弹。另外，这里将直升机击落似乎不是按照中弹程度来算的，如果瞄准一个地方攻击了半天发现直升机还是没爆，可以把飞机其他的部分都打打，特别是 BOSS 手抓的那部分，不然你对着一个直升机打半天都没法将其击落，会浪费大量时间。最后点击 BOSS 面前的爆炸物，QTE 抓住降落伞。

纹章02

纹章03

纹章04

第二章 CHAPTER 2

本章可以随意选择角色，考虑到麦林枪在雪莉身上，所以继续用雪莉。爬上楼梯，过场结束后，举枪瞄准正前方的铁塔，在最顶部的尖上就是【纹章05】，这个纹章几乎就看不清楚，因此直接把手枪的准星中央调整到与塔尖重合，然后开枪就行了，只要对准，一枪就能打下来。如果实在无力，那么先把位置看好，下楼梯去拿狙击枪，然后再回到上面来打，不过狙击枪晃动大，说不定还没直接用手枪来得有效。

下面要在大雪里找三个白色的U盘……由于暴雪的缘故，有时候连路都看不清，好在右上角有小地图指引。先把距离最近那个拿到（也要绕路），利用好手中的HUD，找到道具所在的位置。路上的狙击手不能跟它们对狙，因为根本就看不清，只能跑过去踢，空中飞的家伙很耐打，边打边赶路吧，这样比较有效率，反正它们会一直跟着，这个区域的最大威胁就是看不太清楚，因此如果觉得棘手，可以把拾取关键道具放在第一位。拿到第一个道具后，就赶紧往下一个地方跑，中途经过的铁梯不要上，直接绕过去，因为第二个U盘在下一个区域，这时上铁梯只会在原地绕路。在跑往第二个U盘的途中需要走一个上坡，由于是冰面，如果被尽头处的雪车撞倒会一直滑到坡底（倒地就会滑下去）。这里可以先滑下去一次，引发全部敌人登场，然后将它们全部干掉再往前走，否则会一直滑下来……冲上斜坡后还有一辆雪车和大量敌人，干掉这个雪车上的敌人后，记住这个雪车的位置，等会返回要用的。在第二个U盘所在的位置旁有个吊车，其控制室里有【纹章06】。过吊桥不远就能找到最后一个U盘，旁边的小木屋里有不少补给。

回去拿雪车，如果不知道道路的话用HUD就行了。到达小屋后被困住，先扔一个闪光弹，然后把屋内的敌人弄死，尽量避开窗口以免被外面的敌人打到，随后会跳下来不少敌人，都用体术解决。敌人把门炸开后还是用闪光弹中断它们的进攻，然后逐个消灭，最后上雪车逃走。开雪车逃命的部分也是有收集的，具体区域在和杰克汇合后，充满下坡的路段（雪车不停地进行极小段的飞跃），在距离目标，也就是进山洞前大概130米的位置，尽量靠右走，把速度降下来，【纹章07】就在目标显示差不多120M的位置，撞上去就捡到了。雪车的最后部分，要用QTE跳车。进山洞后BOSS追来了，后面要玩躲猫猫，这里可以采用两种作战方法，具体看各位的喜好了。第一种是远距离用武器点死巡逻的虫子，这样一定会被BOSS发现，但只要在它来之前躲进箱子就OK了，但切记别在一个箱子那里一直躲，除非你真的认为BOSS是个脑残。第二个办法是观察虫子的移动轨迹，趁其背对我们的时候冲过去近身攻击无声刺杀，这个过程中如果失败，赶紧找最近的箱子躲。两人推箱子的时候不慎把冰柱震断了，还好BOSS不聪明，看了一下就走了，下一个区域全是虫子，要慢慢来……怕麻烦可以用远距离点死虫子的办法，但开枪前一定要确认箱子可以躲，里面有垃圾的话是不能用的。如果选择潜入，就慢慢来，虫子的可视范围不算太大，利用各种拐角的遮挡，一个个的近身打掉也是没问题的。从左边走，只要利用好拐角，最多被发现一次，来到出口前站好，一百八十度转身，能看到【纹章08】在左上角，不过在这里开枪肯定会被发现，所以打了就跑。反正收集是打了就有效，即使在这之后玩家挂掉了。

出门还要逃一段路，重点在途中有一处要使用滑铲，别耽误，否则会死得很惨。接下来的位置要用到遥控炸弹，如果身上有很多的话右边的就不用去捡了，两个就足够。在大门的前方放一个遥控炸弹，然后从左侧绕，不要冲刺不踩冰面即可，等下到下层后引爆炸弹，等BOSS开始往那边跑，再去拿门卡。拿到后马上在原地放一个遥控炸弹，然后原路返回，在爬到高处后将炸弹引爆，同样等BOSS开始往那边跑时再跳下去，刷卡进门。后面要一直晃动摇杆开门，逃离后还有一段棘手的QTE，要不停在快速晃动摇杆与按键中交替，需要注意的是中途还会突然变化按键，不要被坑！

纹章05

纹章06

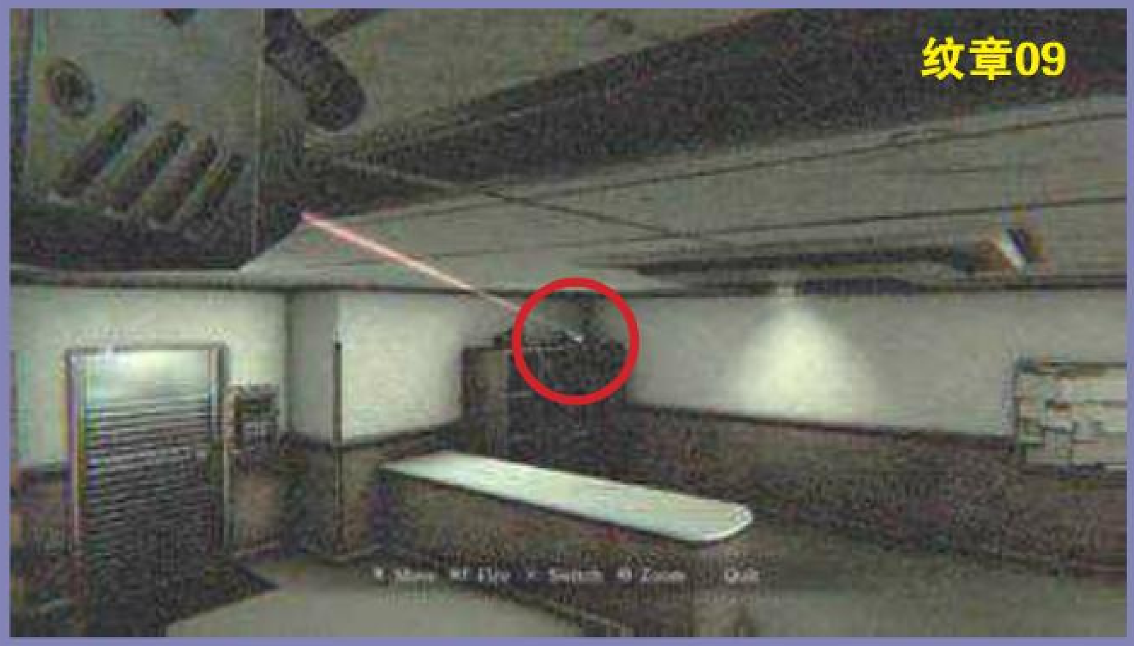
纹章07

纹章08

第三章 CHAPTER 3

用体术干掉面前的敌人，捡到门卡后打开“断路器”的盖子。杰克的蓄力攻击相当强劲，一路屠杀出去，爬过低矮通道，先别去门那里，直接走进前方的监控室，切换到一个柜台和书架组合的场景，【纹章09】就在架子上方，瞄准并开枪就可以了。另外，还可以用这个监视器来观察雪莉的逃跑情况，可以帮她打几个敌人。等雪莉打开放有纹章那个房间的门后，把镜头拉近看她输入的图案密码，记下来，回头去刚才的门那里输入一样的就行了。

两人汇合后，出门右拐，然后不要理右边楼梯上的敌人，笔直跑进正前方的门里，进门马上右转，在柜子上找到【纹章10】。回头去收拾敌人，没有好武器的话，就空手解决变异的敌人，拿到第一个通行证，通行证是等下进行流程需要的东西，得拿到最多的通行证（十六个），有八个放在固定的位置，其他八个都是敌人身上掉的，要继续流程只需要十个，但要想拿到那把突击步枪（可以调整射击模式用榴弹）就需要找齐十六个。上楼后先走到道路最里侧的房间里，抽屉里有一个通行证，穿过中央的通道和敌人对抗，中央通道左边还有个房间，二楼书架上有一个通行证。穿过中央通道先右拐，靠左边的那个茶几下面有一个通行证，但是必须用手头的遥控炸弹把茶几炸掉才能拿，手头没有遥控炸弹就砸花瓶，总有一个里面会出的。回到刚才的岔路去放有雕像一楼，清空敌人后调查目标大门，中央的那个雕像背面就是通行证的投币口，因此有敌人出现一定不能放过，如果有敌人掉落的通行证没拿，系统是会有位置提示的。先投入三个通行证，来到新开启的道路，进去后先去左边的房间，利用门的阻挡把二层的敌人干掉，除了里面的敌人外，随后还有大量敌人会赶到这个房间，利用吧台当掩护全灭它们，然后去弹钢琴，里面有一个通行证。出来后马上去右前方的房间，不是玻璃门，里面壁炉上有一个通行证。推开玻璃门，粉色水池那里还有一个通行证。到澡堂，走进最大的那个池子，里侧那个低矮通道里有一个通行证。上澡堂二楼，推开挡路的东西后能捡到一个通行证，然后回去大厅中央，全灭全部敌人后，查看一下身上的通行证，如果区域里所有的敌人都已经被消灭，那么身上应该是十二个（已经投了三个），还有一个在哪？那个需要回到第一个变


纹章09

纹章11

纹章10

纹章12

异杂兵掉通行证的地方，下楼去把最后一个敌人找出来，打死拿到通行证，去雕像那里把剩下的通行证全部投进去，就能拿到枪了。投到十个的时候会有门打开，别进去，一定要把通行证投完，不然之前就白捡了。

剧情结束后回大厅，此时出现了一辆大坦克，引诱坦克把中央投通行证的东西毁掉，就能在里面找到【纹章 11】，接着杰克上楼梯飞到门口，别忘了把在另一头等待的雪莉拉上来，拉她之前最好确认身后没有敌人的干扰，否则这里很容易挂，最后去开门，一路狂奔。逃进院子里后坦克会再度冲出，从其左边通过，但是别忙着上左侧的楼梯，再往前走一点绕到楼梯后面，左边角落里有【纹章 12】。上楼继续跑，拉下拉杆后往前飞跃，往前走发现雕像并不在合适的位置上，此时应该引诱坦克过来，让它撞雕像，一直撞到合适的位置，然后飞跃过去，路上什么都别管去拿摩托车，然后逃出这里。

第四章 CHAPTER 4

这关有雪莉才能拿到的收集，所以选择雪莉。一开始根本没有敌人追上来，打爆一个油桶后，把追上来的敌人都灭了，子弹是无限的，尽管放心用。途中雪莉被炸飞后要拼命连打按键，等杰克来救我们。当直升机打翻油罐车后，又会出现慢镜头，此时应该先瞄准左上方招牌上的【纹章 13】，然后再打右边漏油的地方，速度要快。往前走基本没什么难点了，因为开车的不是雪莉，躲汽车的部分 AI 同伴会搞定。

直升机找到雪莉和杰克后，被大量敌人围攻，这里没有什么很有效的办法，因此只能在下面不停绕圈，尽量不让探照灯找到，不过即使稍微躲一会飞机也会找到我们，由于中央的墙壁都会被打烂，所以要一直跑来跑去，坚持一段时间后系统会提示还剩最后几个敌人，干掉即可。等杰克放铁梯下来就可以继续前进了。杰克表示要去干掉直升机，可是他为什么就是站着不动呢……好吧，不说这个了，由于雪莉飞不上去，所以只能站在下面打敌人，等克里斯把飞机给击落。

纹章13

往前走会看到一群敌人往左边跑了，就在它们逃跑的这个地方，左边有个侧翻的出租车，这个车后面白色车的车窗上有【纹章 14】。下个区域的敌人很多，好在掩体和物品补给到位，远处的那一排用车做掩护的敌人可以用狙击打死，杰克说门开了就赶紧进去，不要耽误，否则两个变异怪会追上来。满是尸体的区域，目标附近的门口会涌现大量敌人，及时扔闪光后可以用体术秒一些，红门打开后还有敌人用大刀埋伏，送闪光吧！爬上狭窄的楼梯，然后别忙着跳到对面，身后铁柜里的霰弹枪先拿上。雪莉跳下去后，起身马上左转，绕过绿色大铁柜，在大箱子的背后找到【纹章 15】。收到纹章后，敌人都近身了，马上掏枪解决，远处还有不少狙击手，不知道它们的位置可以把身边的杂鱼解决了之后过去晃晃，然后全部点掉。从又一扇锁上的门对面，让杰克把雪莉送上去，跳到另一端为杰克开门，然后继续往前走，看到红色的梯子后不要上去，往梯子背后右边的缝隙往前方看，【纹章 16】的位置很明显。

往前走稍微整理一下，然后要打电锯男，它一些攻击动作基本无法中断，而它的威力想必并不用多介绍，大家都懂的。为了保证安全，我们可以把遥控炸弹放在地上，引诱它走过来再引爆，出硬直了就上去 QTE。需要注意的是，有时引爆炸弹并不能让其出硬直，连攻击动作都不能中断，因此不要急着冲上去，每次引爆前先看好自己的退路，随时准备撤，不然就完蛋了。炸它几次就会出现最佳的攻击时机，杰克会很积极的冲上去 QTE，之后我们也上去来一次就行。收下电锯的遗产，离开。

这场 BOSS 战和里昂篇第四章的打法完全一致，中间 QTE 时候负责驾驶大巴车的是雪莉。先打杰克篇的玩家可以移步前文里昂篇的第四章进行查看。战斗结束后仔细搜刮沿途的弹药，因为战斗还远未结束啊！船上的部分用霰弹枪，解决敌人的时候能快点，免得掉血。上岸后电锯男居然跟来了，建议送闪光弹然后跑到另一边去，因为有很多敌人会从身后登场，被抱住了就要被断头了，炸三次它差不多就完蛋了，清光敌人后上船，这次需要雪莉来开船，照着 QTE 提示来行动即可。最后电锯男还要上船一次，遥控炸弹还有吗？有的话炸两次，没有的话就用麦林枪轰，最好的攻击时机是它冲到船的角落时，这时开枪不容易打空。剧情过后电锯男还对雪莉紧追不放，可是没有退路了……

纹章14

纹章15

纹章16

第五章 CHAPTER 5

如果之前为了拿收集，那么现在所有的大威力枪都在雪莉身上，不要犹豫了，继续选妹子吧！被松绑后武器都没了，调查窗户，看到武器所在的位置，让杰克把雪莉送上去，然后别急着爬，右边的角落里有【纹章 17】，出门拿了武器后回来打，一定不要忘记。爬到一半居然遇到重生怪了，真恶心，雪莉下去后马上拿武器，然后转身把门锁打一枪，杰克就能出来了。先进去打纹章，然后用霰弹枪或狙击把重生怪轰散，开门走人。

先调查目标，再拉下拉杆，先把重生怪轰散，然后再去开门。马上跳上升降平台，到达上层后转身跳进门，落地后别拉拉杆，走左边，一直跑到一间有玻璃储物柜的房间，里面有【纹章 18】，注意路上会遇到一个重生怪，别管它继续跑。回头去拉下拉杆后会有两个重生怪开始追我们，打开 HUD 去提示的门口，等起降平台过来，然后从编号为 C 的门跳进去。这里拉两个拉杆时由于要等杰克到位，而房间里的重生怪又特别多，因此有些棘手。建议先去目标拉杆处，把那旁边的重生怪引出来，然后再把这些重生怪全部引到离自己较远的地方，再一口气跑过去拉拉杆。成功后回到刚才进来的门口，背对大门举着霰弹枪，一旦出现跳跃提示后马上转身跳，在这之前要是有重生怪离得太近就赶紧开枪。接着从 F 门跳进去，然后一边跑一边开 HUD 看路，来到目标门口后如果赶不及跳上升降平台，可以在门口附近来回跑，看到平台要过来了就赶紧去门口。到达下一处拉杆附近，杰克不一定能及时赶到，所以先去拉一下拉杆催催他，然后松开，和重生怪周旋一会，等杰克来了再去拉。接下来要把重生怪干掉，狙击打肚子。剧情过后又要忙了，一路开 HUD 拉拉杆，成功后马上从旁边的门跳出去，杰克上来后重生怪也跟来了，与其相持一段时间，然后要连续进行 QTE，成功后终于安全了。

与克里斯汇合后，接下来又是旋转平台的部

纹章17

纹章18

纹章19

分，路上可以称作威胁的东西就是旋转平台不规则移动时周围的那些火箭筒兵和狙击手，对付它们没有很好的办法，只能多跑动然后用手枪点，狙击瞄准太慢而且还打不准，身边的杂鱼用体术解决。和BOSS遭遇上后，别马上跟它对打，因为这个位置十分不好，把箱子推下去后，跳到下层，BOSS挡住去路后马上右转，贴着最右边的路一直跑到底，然后在道路尽头前方的铁管上有【纹章19】。这个阶段和BOSS的对抗尽量用狙击，把麦林枪子弹留着，场景还算开阔，而且BOSS也不是每一下攻击都针对雪莉的。拉开狙击狙它，它要扔大铁球就侧翻躲开，离得太近了就跑远点再打，它的冲撞攻击有时候追很远，确保安全再举枪，就这么拉开距离打很容易，只是不要一不小心走进死路，顺手还可以收子弹。掉到下层后距离可就近了，用狙完全是找死，把麦林枪子弹全用在它身上，尽量别打偏，虽然比较近，但侧翻基本上就能躲过它的招式，只是要稍微记一下它甩上来的岩浆的位置，别踩上去了，岩浆滚烫的效果消失后有时还有子弹在里面。轰它几排子弹，反正留着也没用了，然后进入QTE阶段，两人的武器被打掉后，马上去拉杆那里，调整铁箱运行的轨迹，对准BOSS所在位置，用箱子把BOSS撞晕，然后杰克会终结BOSS，最后从目标大门离开。

进门后看到前面有个大油罐，往前走到油罐那里，看右边角落，用手上仅剩的武器把【纹章20】打烂。由于没有枪了，最后阶段全是QTE，爬、躲、砸，最后还要和BOSS抢枪，与杰克一起给BOSS致命一击，把握好时机。

艾达篇

ADA'S CAMPAIGN

第一章 CHAPTER 1

一开始必须不触发警报，否则会被大批敌人包围，基本不可能脱出。第一个敌人靠近就能暗杀，第二个敌人可能会背对我们，在转角的位置最好进入掩体，观察它的行动，然后暗杀。第三个敌人在激光的另一头，确认它没有继续站在激光前面后，从低矮的通道爬过去，暗杀。接下来靠着门，第四个敌人背对我们的时候暗杀。第五个敌人在激光另一头，要确认它没有站在激光前面才往前走，右转进门，看到一个敌人头部正在爆东西，不过既然它变异了就发不出声音了，所以无视，直接从低矮的通道往前爬，出来后如果没有发现敌人，赶紧从目标指示的位置跳下去。

用艾达专属的绳枪飞到上层，这里即使刚好被敌人看到也没事，敌人都是之前篇章中遇到过的，因此不愁对战策略，弩的子弹最好留起来。上楼后把左边挡路的东西推开，会有通道可以利用，绕开两名敌人，往前走会有特写，又是必须要潜入的。进入掩体，等走廊的两名敌人走远或是背对我们，马上移动到左边去，从左边的窗户那里绕，这时不要去搜刮什么道具，靠着墙看窗里敌人的行动，等它转身过去就跑到窗户下面躲着，注意看左边角落里泛红光的就是警报灯，这里可以采取两种办法，一个是把气罐点爆，炸死旁边的敌人，还有一种是趁敌人转身直接冲过去近身攻击弄死，这时就算外面的敌人看到了也没关系，因为警报器在你身后，把它们打死就行了。回刚才窗户那里的箱子去拿子弹，然后继续往前走，一上楼梯就看右边的柜子，那里有【纹章01】，位置很明显。

跳下去调查房门，发现锁住了，要解谜。到房间右侧，调查左边墙壁上的东西，发现视线被挡住了，去另一边按按钮，然后再去看，发现画改变了，画面的关键就是那条鱼，分别去四个仪器上把鱼给拼出来，去门口那里确认无误后按下按钮，这里如果错了的话会被电。出门后有过场，一个杂鱼被自己的安全防范系统弄死了，从杂鱼的尸体那边走，用同样的方法弄死另一个敌人，然后趁镭射光线移动到一侧的时候从另一侧跑过去。进门后先收了药草和燃烧弹，然后打开放映机，看完后会有几个敌人冲进来，迅速移动到门的左侧然后对着门口送一个燃烧弹，剩下的随意搞定。往前走开枪打敌人，变异了送燃烧弹即可，甩枪加体术搞定杂鱼。从通道跳下去后，把两边的警报都踩了，这样能轻松不少，还能愉快地收获各种补给，机枪手也用这个方法搞定。

艾达确认目标地点后，出门左转，看到正前方有个柱子，绕到这个柱子的背后，【纹章02】就在这里。继续推进能拿到霰弹枪，到达一堆持枪敌人的区域，先把左侧的气罐点爆，还没炸死敌人的话就补上一箭，然后用掩体和敌人周旋。往前走会触发剧情，敌人引发了爆炸，接下来基本全部是脱出。水开始上涨后，爬上三个梯子，过一个低矮通道，然后会遇上一个蜘蛛敌人，这时马上看左侧的梯子旁边，那里有【纹章03】，船摇晃得很厉害，击中稍微有点困难，速度要快。上铁梯后，先去右边把阀门关了，然后马上转身打对面的锁，跳过去，奔跑滑铲，爬的时候可以用耐力加速的。剧情过后，笔直往前跑，无视蜜蜂翻越两道门，翻过第二扇门后，在左后方找到【纹章04】，然后开HUD按照提示的路线离开。重制电力的过程跟着HUD的提示走就行，在水下也有提示的不会迷路，成功后原路返回，蜜蜂不要理会。启动装置后，要回答一大堆愚蠢的问题，还必须站在装置面前回答，拿好霰弹枪，要回答的时候就站好然后把上来的敌人都轰下去，如果装置的另一头在废话，就先跳下去随便晃晃，提问了再到装置面前来。全部回答完毕后用绳枪离开。

第二章 CHAPTER 2

从初始位置一直往前跑，看到通道后不要跳下去，绕到墓碑的背面，一脚把【纹章 05】踢掉。打坏箱子上的锁能拿到第一片道具，接着会跑出……不对，是爬出一些敌人，踩死还是踢死就随意了。回到地面后把第一片道具放上去，新的道路出现会有特写。跳下去后跟着 HUD 走，上楼拿箱子里的钥匙，路上的桥把锁打断就会放下来。用钥匙进门发现箱子被个烂敌人弄到下层去了，而且这个机关只要一松手就会自动关闭。把敌人干掉后将机关推到右侧（方向以背对进来的大门为基准），把控制台往右推，当然，先捡狙击枪，一直推到右边那具吊着尸体的正下方，然后打烂尸体上面的锁，尸体会掉下来压住机关，我们就可以放心跳下去了。

拿到箱子里开门的第二片道具，想出门发现电断了，把两个凳子分别推到后面断电的部分，第一个直接往后推，第二个要先往右一格再往后，最后一处需要把敌人引诱到相应位置，然后点它的腿，成功后出门。回到上层，拉下拉杆，这时有过场，出来了三名敌人，艾达跳过去后掉到了下层，很明显我们是超重了，用弩把它们都钉到墙上去，再跳过去拿到箱子里的戒指，从提示的路径离开。一路上各种绳枪飞跃，到达后要解谜，追两个带着红头巾的丧尸，一个有我们需要的眼球，一个有我们需要的牙，这里我们先去眼球那边。过去发现被摆了一道，落地后赶紧往相应方向推摇杆，使用耐力快速爬行，转弯后遇到的两个吐东西的敌人如果使用快速爬行根本就不用管，反正它们转向非常慢，出来后全灭敌人，然后围观旁边的胖子因为想抓里面的“腐尸”吃而被旋转刀给切死，收遗产拿上道具离开。去另一条路，爬出通道后全灭敌人门就会打开，有个手持炸弹的要注意一下，往后走的通道也需要全灭敌人门才会打开，这里空间狭小，最好抓住机会先处理吼叫的家伙。接下来终于可以面对金牙了，这里空间小敌人攻击积极，扔燃烧弹秒大部分，然后弄死金牙，剩下吼叫怪一人就好解决了。

把其他两片道具放在门上，跳下去后别往前走，左后方上方的角落里有【纹章 06】。剧情过后马上翻滚躲开，没打几下 BOSS 就跑了，来到最底部，后面的进程和里昂篇一样，不过感觉 BOSS 似乎没那么经打，需要注意的地方也相同，这里建议就用射速最快的武器，点它的三个弱点，全部打完就会触发剧情，只是千万要注意别被 BOSS 扑了。成功后到了坐车的部分，里昂说要帮忙的时候让海伦娜去帮她吧，总是这么麻烦才不要管。车上战斗部分也相同，除了后面打油桶的时候，其他部分我们可以坐在车里不起来，让他们两个去打。最后用狙击救海伦娜，打触手的话，两发子弹就够了。上电梯，出门看到大胖子，马上左转爬过去，再跑到第二个路口，右拐就能看到左前方的箱子旁边有【纹章 07】。调查大门发现锁住了，胖子不知什么时候也爬了过来，拉开距离用电电它，然后用狙击点它的腿。将其消灭后发现钥匙在另一个胖子的旁边，用狙击打它，它会把门撞烂，这倒省事了，直接走过去拿钥匙就行。

开门后飞上去，马上右转笔直跑，身后的胖子别管，正面会有个敌人直接冲撞出来，马上往左侧翻躲过，然后接着跑，在道路尽头左转，还有一个敌人会冲出来，这里只要贴着左边一般不会被撞到，但保险起见还是翻滚一下。跳下去后别动，把视角移动到艾达的正面来，【纹章 08】就在背后。往前一直走，门被锁住后必须要打这些家伙了，它们和克里斯第二章时遇到的怪物一样，而且要打许多，建议先用狙击把外壳打开，然后用霰弹枪轰背后，由于没有同伴吸引注意力，基本很难打到后背，如果要提高效率节省弹药的话，建议全部引到可以放电的装置那里，统一解决，来回两头跑就行了。

纹章05

纹章06

纹章07

纹章08

第三章 CHAPTER 3

往前一直走，看到两个敌人从楼上跳下来的特写后，先把它们消灭，然后别忙着左转，跑到这条路的尽头，在左手边卖皮带的铺子里找到【纹章 09】。往后走就有持枪敌人了，虽然它们都会变异，但大家都是通关了三个篇章的人了，不愁对抗策略。往前走会看到大批市民被敌人用枪打死的过场，原地弄死它们，然后从右边的第一个路口右转再右转，在尽头一辆车的左边找到【纹章 10】。从电锯男的手里逃脱只要一路狂奔就行了，注意路上的 QTE 和最后的滑铲。

拿到钥匙准备进门，结果被电锯男偷袭，钥匙也挂它锯子上了，这个区域最危险的是地上的丧尸，被它们抓住后很容易被电锯男秒，所以推荐用旁边的梯子爬上去，然后再跳下来，趁其动作相对较慢的时候攻击，距离一定要拉开，因为它有时的受创硬直居然是往前载，狙击这种枪最好是不要用，除非特别有把握，弩在这里很实用。在大巴车上还要和电锯男周旋，不过这里基本不用打，躲就可以了，用绳枪在两头跳来跳去，电锯男撞到招牌掉下去以后，大巴车因撞到竹竿而停下，此时马上跑到大巴车的最前端，透过竹竿能看到左边就是【纹章 11】，尽快拿到，然后接着和电锯男玩。由于两边漏电，艾达只能和电锯男周旋，爆炸弩是个很好的选择，用霰弹枪打头也不错，反正这个距离只要多用翻滚基本没问题，战斗到一定程度后出现一辆火车，之后有连续 QTE，接下来还要进行一个阶段的战斗，打法完全相同，最后还有一段晃动摇杆的 QTE，要求晃动速度很高。

从火车上下来，转身进入建筑，然后别上楼梯，先把右边的几个道具箱子打烂，然后面对下楼方向，贴着右边的墙壁，能看到楼下右边的角落有【纹章 12】。帮助雪莉和杰克的部分相当安全，一直用狙击打就行了，没有任何难度。

纹章09

纹章11

纹章10

纹章12

第四章 CHAPTER 4

要三个门卡才能开门，敌人的位置都标出来了，去拿卡，往前走居然还冒出重生怪来了，扔两个燃烧弹能把它烧半死，补几枪彻底搞定。剩下的两个门卡路上虽然险恶，但对于现在的各位来说都不是问题，在一个房间里有突击步枪，接近到一定距离系统就会提示，离开前记得去拿就行了。捡第二张门卡的时候，会有重生怪突然出现把卡带走，不过好歹是只有上半身，轰掉或者将其烧死，大批持枪敌人可以用把它们引到一起后使用爆炸弩统一搞定的方法来解决。前往第三张门卡的路上要在火焰中与重生怪相持，把它炸到火上去就好了。等火焰熄灭，继续往前，杀了最后一名敌人拿卡走人，这个过程中记得留意自己的生命值，不够了吃点药，才不要让艾达死在这种恶心的怪物手上。

往前走傻乎乎的克里斯又来了，无视，赶路要紧。来到一个充满敌人的房间前，从右边的门出去，然后要趁探照灯没发现我们的时候迅速移动到位，赶紧跑。用绳枪落地后有特写，因此【纹章 13】的位置很清楚了，在左后方的角落。全程赶路，什么都不管，蜜蜂人也无视，发现又有探照灯后，赶紧翻过障碍，这里由于视角原因，翻过障碍后应该从箱子的里侧绕，爬的时候用障碍物挡挡，等探照灯过去又回来后再继续走，由于视角原因，这里各种不好操作，如果被发现了可以马上从上一存盘点开始。上个部分通过后飞到上层，进门前发现外面有个敌人，用普通弩无声爆头是最好的，要是被发现就要多杀几个敌人，而且都会变异。爬进通道后有两个大蜘蛛，这里建议提前把它们打死，否则不慎被它们扑到下层的话，会被克里斯给逮到，任务就会失败。

剧情结束后进门跳下去，弄死巡逻的敌人后别忙着离开，以面对大门方向为准，左边有三个柜子，第三个里面有【纹章 14】。又是一段剧情，结束后一百八十度转身，别跳，看左边角落，【纹章 15】这么近没理由看不到哦！跳下去后看到两个敌人被某 BOSS 给挤死了，笔直往前走右拐，然后全速跑，慢了艾达也会被挤死……把门上两个红色的东西打掉，准备进门，然后发现某 BOSS 追上来了，继续跑，路上被恶心的东西抓住了就挣脱，要是它挡住了门，就用枪把它身上很明显的三个弱点点掉，然后进门就是了。打开一扇需要晃动左摇杆才能打开的门，继续往前走，把左上方那张恶心的脸打几枪，然后别忙着往前走，在脸那里左转，道路尽头的右边角落有【纹章 16】，这张脸如果不打它几下可是会咬人的。去开门前先把左边角落里的罐子给打爆，不然别想好好开门。最终阶段就是逃了，慢镜头又出现了。与 BOSS 最终决战前，我们可以看到道路尽头有一堆气罐，把爆炸弩准备好，战斗开始后以左边角度或右边角度（估算背后气罐所在的位置），对着 BOSS 脸部的同一位置不停发射爆炸弩，虽然它可以快速复原，但可以在把脸炸开洞的时候将爆炸弩从缝隙中打到气罐上，从而解决掉 BOSS，其他什么都别管，速度要快。

第五章 CHAPTER 5

一开始的直升机上，先别管里昂和海伦娜，看左边 ×× 地产下面有个卡车，卡车上的左边角落就是【纹章 17】，开启精确瞄准后用机枪扫掉。后面要打很多直升机，由于是自动驾驶所以没什么难度，飞弹留着等下再用。当一架明显看起来要耐打很多的飞机出现后，马上把视角移到楼房的右边，在那个什么治疗的招牌上，放着【纹章 18】，同样用机枪扫掉，另外如果捡这个纹章很有可能被那架飞机给弄死，好在存盘点就在这里，最后把所有的飞弹都用来打这架该死的直升机。

打恐龙 BOSS 的部分就是一直射击，利用中央那个柱子能挡下 BOSS 丢过来的所有汽车，和它保持距离就行了，全程不要松开机枪发射键，一直打一直打。在屋顶顺手救人，救下第一处的幸存者后，去第二处，可以控制飞机后马上往左飞，在楼房左侧与矮楼连接的地方放着【纹章 19】，再把楼顶手持炸弹的丧尸弄死，清光停机坪那里的丧尸就可以降落了。下飞机后利用绳枪飞到黄色的平台上，然后别往前走，看右边那栋大楼的左前方，靠近其平台边缘的地方放着【纹章 20】，用狙击点掉。与西蒙斯的战斗大家肯定很熟悉，因为已经打了好多遍了，对付它就是持续不停地攻击和翻滚躲避，没什么重武器弹药了可以打打丧尸来拿补给。里昂和海伦娜爬绳子的时候记得用狙击枪点西蒙斯的脑袋，基本上两枪它就会往下滑一次。里昂跳下来英雄救美的部分与之前完全相同，只不过这次我们控制的是艾达。

特别内容

AGENT HUNT

模式介绍

这是本作诞生的一个全新模式，选择这个模式的玩家 A 能够通过搜索自动加入正在进行主线流程的玩家 B 的游戏中（前提是玩家 B 设定为允许 AGENT HUNT 乱入），接下来进行流程的玩家 B 每到一个区域，玩家 A 都要根据流程的安排来选择扮演的敌人。由于充当的是敌人，所以能力值肯定相对较低，玩家 A 可以不断重生，直到将玩家 B 弄死为止。为了保护扮演丧尸的玩家 A，系统只会提示玩家 A 扮演一名敌人，但不会提示其具体位置，反而玩家 B 的位置是被系统标注出来的。如果玩家 B 是一个人打主线，那么 AI 同伴的位置将不会标注给玩家 A。另外，AGENT HUNT 和合作模式的允许加入是可以同时开启的，玩家 B 的游戏中可以有数个玩家进来扮演敌人，而那些搜寻主线合作的玩家也可以在任意时候进入房间，随时取代游戏中的 AI 同伴，那么这个时候两名扮演主角的玩家的位置都会标注给扮演敌人的玩家。

打法推荐

虽然在搜索房间时可以选择“搜索老兵或以上难度”，但进行这些难度的玩家不一定把允许 AGENT HUNT 给勾上了，因此如果想尽快搜到人肯定还是不限定条件的好。进入游戏后主要看玩家当前的游戏进度，如果不是流程难点并且当前阶段的敌人不够强，可以采取埋伏或偷袭战略，不要走大路，看到玩家注意力在别处，没注意到你的时候再靠近，没准就能混到一两下。

一旦到达流程难点位置，我们的机会就来了，不管敌人强还是不强，这时最重要的是别往敌人堆里扎，这样反而容易被主角给弄死。悄悄地走相对人少的那一侧，玩家背面什么的。玩家在杀得很顺和开门的时候很容易放松警惕，此时一般能捞个大的，一举弄死别人就是这个阶段。有 BOSS 级敌人在时就更方便了，有的玩家注意力全在 BOSS 身上，根本无暇顾及身边的小敌人，其实随便上去弄两下就能弄死了。另外，即使终结主角的那一下不是我们打的，系统还是会判定我们猎杀成功，总之把主角弄死就行了。这个模式也有技能可以装备，不过由于敌人实在太弱，而且大家还有好多技能要买要升级，因此除非有多的钱，不然不建议各位浪费钱。技能共有四种，分别强化，攻击力、防御力、生命值、耐力，每种三个等级，买完上一等级就解锁下一等级的购买许可，所有技能三个等级的价位统一是五千、一万五、六万这三档。

佣兵模式

规则与计分介绍

佣兵模式每个关卡开始会给玩家两分钟的基本时间，接下来玩家要去取得关卡地图中的三十秒、六十秒、九十秒时间沙漏（黄色），延长战斗时间。除了常规的加时间方式外，使用体术杀敌也能获得丰厚的汇报，普通体术杀敌加五秒，终结技加七秒，反击击杀加十秒。每个关卡中一共有一百五十名敌人，不过实际关卡中出现的敌人是多于这个数字的，只要玩家杀到一百五十人就算任务结束，其他多出来的敌人是为了避免玩家因找不到最后一个敌人而浪费时间。一旦达成一百五十人清版，剩下的时间将会以每秒两百分的加成奖励给玩家。至于绿色的连击沙漏，本作采取了可以用枪打的设定，因此玩家不必走到连击沙漏面前，只要能点到就能生效，三十秒内玩家每增加一次连击数，就能获得一千分的奖励。另外，本作对于在高连击状态下击杀 BOSS 依然有特别奖励，要想获得最高的加成，那最理想的状态就是把 BOSS 全部留到最后杀。

本作的评价分为 E、D、C、B、A、S 六个等级，单人和双人的评分标准有所不同，双人的要求会高些，而且被敌人抓住时挣脱难度会变高很多，敌人的生命值也会有所增加。具体的各种分数计算、加成以及评价区间详见下列表格。

连击数	普通奖励	BOSS奖励
2连击	40	750
3连击	100	1500
4连击	200	2250
5连击	400	3000
6连击	500	3750
7连击	600	4500
8连击	700	5250
9连击	800	6000
10～19连击	1000	6750
20～29连击	1200	7500
30～39连击	1400	8250
40～49连击	1700	9000
50～59连击	2000	10500
60～69连击	2400	12000
70～79连击	2800	15000
80～89连击	3400	18000
90～99连击	4000	22500
100～109连击	6000	30000
110～119连击	8000	45000
120～129连击	12000	60000
130～139连击	20000	75000
140～149连击	30000	90000
150连击	60000	150000

敌人种类	击杀得分
各种丧尸	300
J'avo	300
丧尸犬	100
J'avo（变异）	500
Bloodshot（红皮怪）	600
Shrieker（吼叫怪）	800
Whopper（胖子）	1000
Napad（猩猩怪）	1500
Strelats（蜥蜴怪）	1500
Gnezdo（蜜蜂怪）	3000

评价	分数区间（单人）	分数区间（双人）
E	0～39999	0～59999
D	40000～59999	60000～89999
C	60000～79999	90000～119999
B	80000～99999	120000～179999
A	100000～139999	180000～219999
S	140000以上	220000以上

TIPS | 佣兵模式中只要挑衅就能快速回复体力。

技能解析

本次佣兵模式能装备一个技能，如果是与其他玩家联机进行游戏，依旧是一人可以装备一个技能，除了那些本来装备上去就是对另一名玩家生效的技能外，其他技能都只对自己起效。例如取得时间沙漏时获得十秒加成的“Time Bonus+”，只有装备了这个技能的玩家打碎沙漏后才能获得额外的十秒，否则是无效的。本作的技能效果不少，带来的效果非常多，玩家可以根据自己的打法风格来选用。另外，这个技能的选择也看阶段性的，比如一开始玩家地图还不熟悉时，肯定以保命为主，接下来的就是以清版为目的，最后是全连和挑战高分。这期间自然就会转换携带的技能很多次，下表会列举出每个技能的作用，并对其使用度进行一定的解说。

名称	功能	分析	价格
Eagle Eye	为各种带有瞄准镜的枪，增加一个瞄准镜放大的倍数。	很没用的一个技能，瞄准镜放大倍数增加了，然后呢?	3000
Item Drop Increase	增加杀死敌人后道具掉落的几率。	价格虽便宜，但性价比很高，推荐给不喜欢用体术的玩家。	3500
Go for Broke!	当所剩时间在30秒以下时，连击数维持的时间增加2秒。（总共为17秒）	价格很贵，但30秒以下的限制太苛刻，有时根本就看不到这一幕。	60000
Time Bonus+	取得时间沙漏时获得十秒的加成。	不管是想挑战高分，还是初期想存活下来的玩家都可以选择的好技能。	90000
Combo Bonus+	取得连击沙漏时获得十秒连击时间的加成。	要想在这个技能的帮助下大赚一笔，必须提前规划。	50000
Limit Breaker	连击数超过50后，每杀一个敌人获得额外的50点。	50点/人的加分太少，即使连到最后也只能多给5000分。	60000
Blitz Play	在另一名玩家身边攻击敌人，攻击力上升50%。	双人才有机会用到，喜欢全程一起行动的玩家可以尝试。	5000
Quick Shot Damage Increase	甩枪攻击力上升50%。	迷恋甩枪的玩家使用，甩枪补体术就行了。	15000
Power Counter	反击攻击力上升25%。	热衷反击的玩家使用，一些血多一下反不死的敌人装上后就能搞定了。	8000
Second Wind	当生命值在两格以下时，攻击力提高10%。	佣兵模式里血量低不是什么好事，这技能没什么意思。	6000
Martial Arts Master	提升所有近身攻击武器的和体术的攻击力25%，并降低枪械攻击力50%。	迷恋体术的玩家使用，但注意一些大威力枪的杀伤力也打折了。	25000
Target Master	提升枪械攻击力25%，但体术攻击降低50%。	对普通体术影响大，终结技和某些反击必死的可以照常。	25000
Last Stand	提升攻击力30%，但被攻击时所受的伤害会增加为300%。	达人玩家挑战时使用。	30000
Preemptive Strike	从背后攻击敌人的攻击力提升75%。	作用的情况发生率比较低，两人游戏时还差不多。	7000
Dying Breath	濒死状态下攻击力提升300%，并且缩短5秒从濒死状态恢复的时间。	都濒死了还要什么攻击力，还不如祈祷运气好点。	15000
Pharmacist	一个药片回复两格生命值。	回复药比较少的角色装备上有利于保命。	17000
Medic	服下药片时另一名玩家无论多远都能回复生命值。	回复药多的角色在双人游戏时可以照顾药少的队友。	12000
First Responder	拯救濒死同伴时不消耗任何道具。	比较废的技能，都说了最好不要濒死。	15000
Take It Easy	在掩体状态时，生命值和耐力回复加倍。	佣兵模式进掩体貌似不太好吧……	20000
Natural Healing	生命值和耐力回复速度增加25%。	快速回复耐力有点用，但可惜耐力有时是一口气用完的。	15000

角色分析

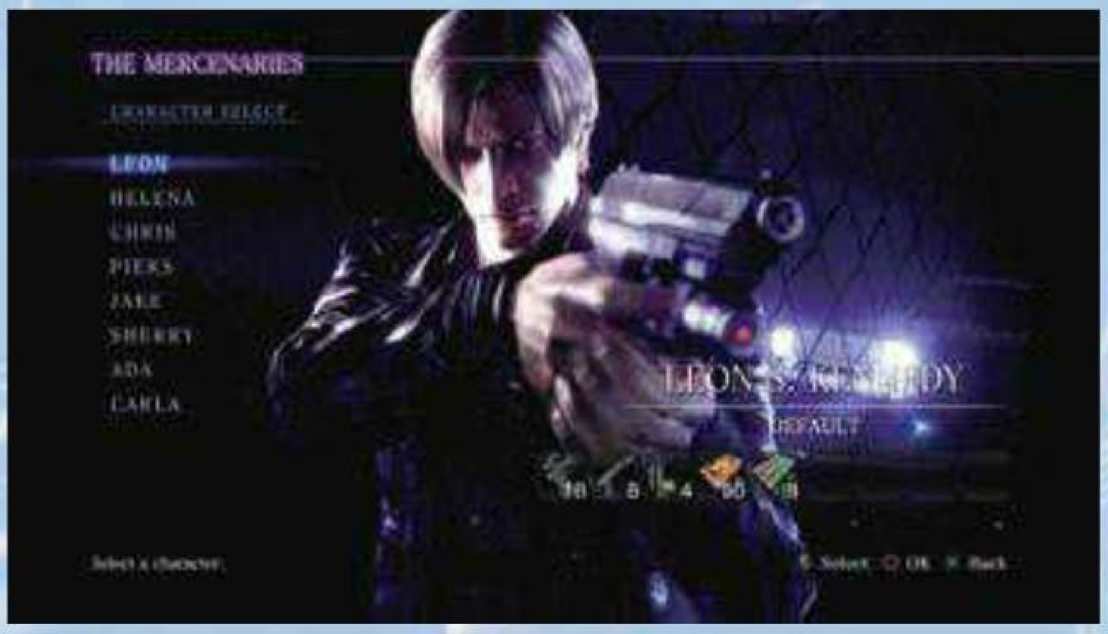
由于细则的更改，许多强力武器在本作的佣兵模式里很难捡到对应的弹药了，因此了解每个人物的初始装备配置还是比较重要的。由于并不是每个角色都好用，而且肯定有些角色利于达成清版或者全连，所以肯定会有热门和冷门的区别，除非不是对某个角色特别有爱或者每个人都想尝试一下，可能有些角色根本就不会使用。不过在这里铃还是建议各位有空的话每位角色都试试，说不定能有意外的收获。佣兵模式只能装备一个技能，大部分玩家应该都是选择那些相对利于获得高分或连击数的，一般都是固定的那几种，不过想要解锁全角色，最起码每个人的默认服装是要打到 A 评价以上的，因此下文推荐的技能主要针对强化该角色的优点或弥补其不足而言，仅供参考，具体各位还是要结合自己的战斗风格来看。

里昂（默认服装）

武器配置： Wing Shooter（18发）、Shotgun（8发）、Remote Bomb（4个）、9mm Ammo（50发）、12-Gauge Shells（8发）、Healing Tablets（8片）

推荐技能： Target Master、Item Drop Increase、Quick Shot Damage Increase

解锁条件： 初期即可使用。



分析： 四代中里昂在佣兵模式里的配置也是手枪加霰弹枪，很朴实的配置，不仅中规中矩，而且给的还是一把不太好用的霰弹枪，射速太慢，上弹的等待要人命，被普通敌人围攻的时候都不太好突围。如果不是给里昂塞了四个遥控炸弹，他根本就没法应付那些难缠或者 BOSS 级的敌人。霰弹枪的性能不好，装备栏里面还只给 8 发实在是太小气了，所以里昂一定要搜索关卡中的各种补给和道具箱，连霰弹枪的子弹都没了，面对 BOSS 就只剩下逃这一条路了。里昂平时杀敌还是用枪打头配合体术的基本概念，估算 BOSS 快出现就后得准备放炸弹，枪和引爆器之间的切换要熟练，因为从埋设到引爆肯定需要不少时间，需要用其他枪来维持连击数，而这个时候如果因担心连击数断掉而勉强引爆炸弹的话会得不偿失，BOSS 打不死里昂就容易挂，而佣兵模式里一旦挂掉就等于之前的努力全部白费。另外，霰弹枪里的弹药要记得填满，不要到关键时刻掏出来发现是空的。

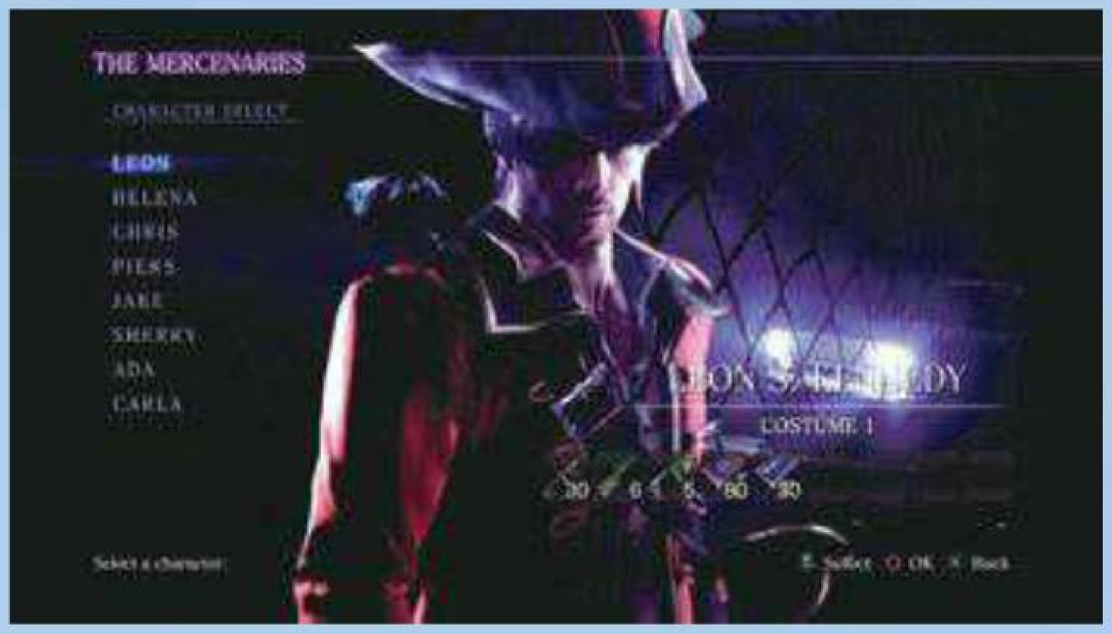
上面推荐的三个技能里，第一种能增加里昂枪械的威力，主要是为了弥补霰弹枪的威力，考虑到这是里昂的最大弱点，因此补上了获得的效果其实非常好。第二章是增加弹药，这个属于是保持弹药数，从另一个方面提升伤害输出，不过既然单发威力有限，那么上弹的次数自然也就多了，但对于那些平时就比较依赖普通体术的玩家来说，也许选这个能稍微好点。第三个是增加甩枪威力，装这个是为了利用里昂特有的双枪，有了这个技能，里昂的双枪五连发可以用来突围。

里昂（特殊服装1）

武器配置： Assault Rifle RN（30发）、Sniper Rifle（6发）、Grenade Launcher（5发冷冻弹）、5.56mm Ammo（60发）、7.62mm Ammo（30发）、Healing Tablets（4片）

推荐技能： Target Master、Item Drop Increase、Pharmacist

解锁条件： 选择里昂，至少以A评价完成任意关卡。



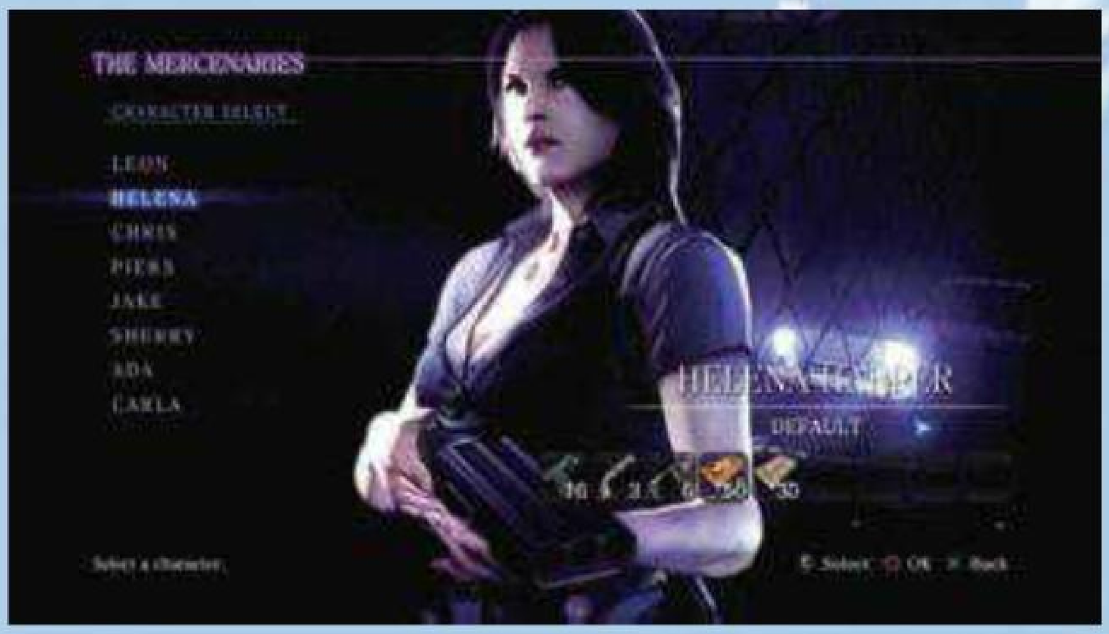
TIPS 要想让反击变得更轻松，可以在反击判定要出之前先点一下举枪键，然后立刻连按开枪键。

分析：海盗装的里昂比默认服装强大那不止一点（从武器角度来说），榴弹枪里给的还是冷冻弹，佣兵模式里冷冻弹就跟宝一样，使用得当能在短暂的时间里增加大量奖励时间。里昂的这把狙击枪不好用，单发攻击力不算太高，而且是单发上弹，效率很低，BOSS 一个冲刺直接到面前，没是打中要害只能翻滚躲开，先机也没有了，但是对付普通敌人倒是很强劲，远距离点比较好用。至于这把突击步枪，杀敌速度很快，不过子弹用得也快，拾取弹药的时候手脚麻利点。要是突击步枪子弹一时没有了，就用狙击枪拉开距离撑一下，攒攒就好了。海盗里昂一开始就四片药，因此开场就得去捡草或者喷雾，屯回复品在佣兵模式里是大事，不可怠慢。

增加海盗里昂枪械的攻击力，是为了把突击步枪的伤害输出提升一个档次，让其可以成为对抗 BOSS 的武器。装了这个技能后狙击枪的攻击力也提升了，不过由于射速的限制，狙击枪显然没有弹药充足的突击步枪好。增加弹药掉落就是为了给突击步枪提供子弹，如果格子满了，应该让狙击枪的子弹让路，狙击枪的子弹留一点备用就行了，其他位置都给突击步枪。要是担心因药少而挂掉，可以装上 Pharmacist，这样捡回复的压力能小很多。

海伦娜（默认服装）

武器配置：Picador（16发）、Hydra（3发）、Grenade Launcher（6发硫酸弹）、9mm Ammo（50发）、10-Gauge Shells（30发）、Healing Tablets（6片）
推荐技能：Quick Shot Damage Increase、Item Drop Increase
解锁条件：以至少B评价完成Urban Chaos关卡。



分析：海伦娜的这把霰弹枪射速超快，近距离威力也不错，开场就给了三十发霰弹枪子弹，算是很厚道了。海伦娜的战斗要利用好这把霰弹枪，由于弹夹容量很小，因此射速快会带来的问题是频繁上弹，而其上弹时间很长。不过这个问题可以用甩枪来解决，海伦娜用这把枪甩枪时能自动完成快速填装子弹的动作。初始霰弹枪的子弹还比较多，不过杀爽了肯定是不够的，因此平时要多用手枪。硫酸弹可以把不少敌人打出特殊硬直，上去可以用终结技，但只有六发，因此得选好时机，敌人聚在一起的时候用比较好，但自己请远离硫酸弹爆炸范围。

海伦娜这把霰弹枪有特殊的甩枪三连发，而且动作还各种花哨，用了就知道。此枪有一种甩枪动作给了海伦娜一定的时间进行锁定，而且此状态过程中身位很低，不容易中招。既然甩枪这么强，甩枪威力增加就成了个不错的选择。增加物品掉落几率是为了多拿霰弹枪弹药。

海伦娜（特殊服装1）

武器配置：Ammo Box 50（50发）、Sniper Rifle（6发）、Red Herb （1个）、First-Aid Spray（1个）、Incendiary Grenade（3个）、9mm Ammo（50发）、7.62mm Ammo（20发）
推荐技能：Target Master、Item Drop Increase
解锁条件：选择海伦娜，至少以A评价完成任意关卡。

分析：海伦娜的女警装观赏性还不错，但用起来还是存在一定问题。主要是因为没有强力武器来对抗 BOSS，狙击枪根本就搞不定，必须要配合在关卡中捡到的手雷或者遥控炸弹。另一把枪弹夹容量没话说，但作为基本武器，射速过快容易引发弹药紧缺，而且上弹的时间也不短，因此如果不是为了补救断连，就别一个劲的射击。三个燃烧弹的配置还算不错，毕竟本作的燃烧弹的实力是有目共睹的，秒敌神器，把许多难缠的敌人引到一起，再送一个燃烧弹过去还是很爽的。

想要和 BOSS 对抗，身上的装备里基本只能依赖狙击，所以装个提升枪械攻击力可以在一定程度上解决这个问题。至于增加物品掉落几率是为了避免子弹打光的“事故”。

克里斯（默认服装）

武器配置：Assault Rifle for Special Tactics（30发）、Lightning Hawk（7发）、Combat Knife、Hand Grenade（3个）、5.56mm Ammo（60发）、.50 Action-Express Magnum Ammo（7发）
推荐技能：Pharmacist、Item Drop Increase
解锁条件：初期即可使用。

分析：麦林枪毫无疑问是克里斯最强劲的武器，这样基本就不怕任何难缠的敌人，BOSS 靠近也照样秒杀，出色的性能能够稳定的维持连击数，不过子弹一共就十四发，用完就没有了。突击步枪的性能也相当好，还有三发手雷，敌人大量聚集时逃命速度快。克里斯身上有刀，在有把握的情况下可以拿出来对弱小敌人用用。总之，克里斯属于很全面、强劲的角色，不过它最大的缺点就是身上一个药也没，开场后一定要马上去捡喷雾或者药草，在佣兵模式里身上没有回复药就不用打了。即使拿到场地的全部回复，克里斯还是比人家少很多回复品补助，因此到后期可能会出现危险状况，特别是麦林枪子弹用完时，一些新手玩家使用克里斯时要特别小心。

既然回复品少，那么就要让一片药发挥两片的作用，装这个技能就是出于这个考虑，强悍的角色前期打得顺，后期反而容易出现问题。增加道具掉落的几率是为了确保子弹够用，从武器配置来看，克里斯只可能捡到突击步枪子弹了，如果麦林枪子弹打太快，其他情况就只能靠突击步枪的弹药充足来撑过去。

克里斯（特殊服装1）

武器配置：Nine-Oh-Nine（15发）、Shotgun（8发）、Rocket Launcher（1发）、9mm Ammo（50发）、12-Gauge Shells（20发）、Healing Tablets（6片）
推荐技能：Target Master、Power Counter、Item Drop Increase
解锁条件：选择克里斯，至少以A评价完成任意关卡。

分析：克里斯的这套服装同样也是观赏性强，要说武器配置，主要是火箭筒很抢眼，其他的装备相当一般，和里昂的默认服装没什么两样。火箭筒只有一发，虽说可以在秒 BOSS 时顺便带走一大堆杂鱼的

TIPS 部分身上有各种护甲或坚硬部分的敌人，在倒地后若能一脚踩到头，是可以秒的。

性命，但毕竟只有一发，用完后就什么都没了……撇开火箭筒不谈，其他的打法就很常规了，平时手枪打头上体术，到中后期的BOSS级敌人只能用霰弹枪来打。如果要把火箭筒留着秒大批棘手敌人也是可以的，不过要打准，推荐的方法是瞄准敌人的脚下射击。另外，第二个关卡Steel Beast一层的桥面很多缝，很容易把火箭弹打到下层去，这个需要注意。

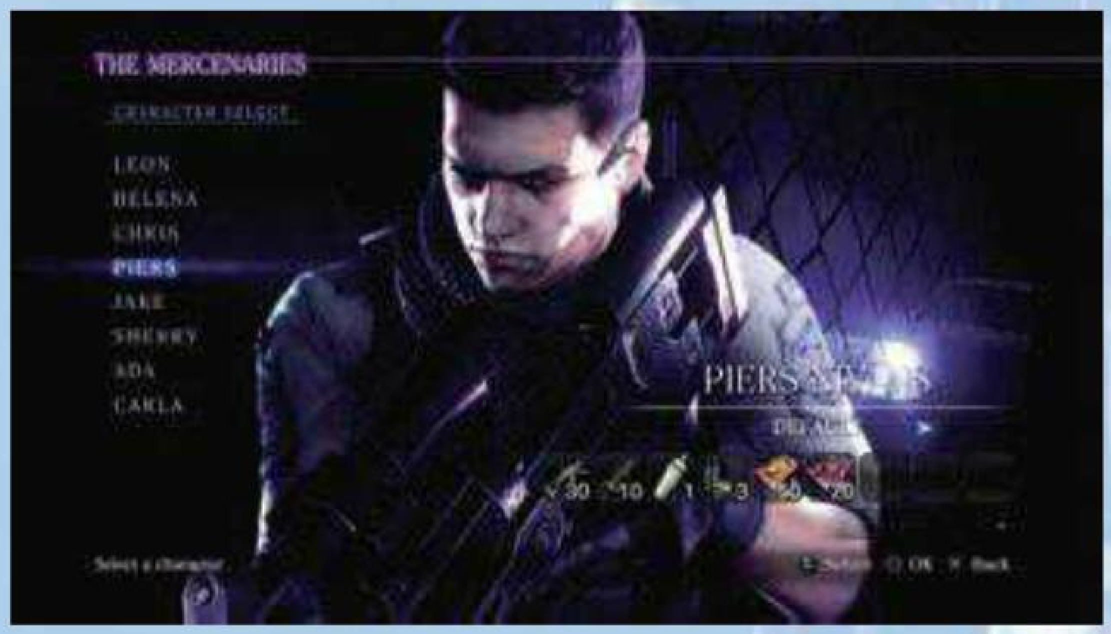
提升枪械攻击力是为了强化霰弹枪，这样在面对BOSS时至少会不太吃亏。增加反击的攻击力主要是考虑到，这套服装的克里斯的战斗还是很依赖各种类型的体术的，因此适度强化。增加道具掉落的几率是为了给一些操作不太好的玩家提升安全感用的，制造弹药充足的局面。

皮尔斯（默认服装）

武器配置： MP-AF（30发）、Anti-Materiel Rifle（10发）、First-Aid Spray（1个）、Remote Bomb（3个）、9mm Ammo（50发）、AM Rifle Ammo（20发）

推荐技能： Target Master、Item Drop Increase

解锁条件： 以至少B评价完成Steel Beast关卡。



分析： 皮尔斯的两把枪性能都很出色，射击方式也全面，两把能顶四把用。初期有一个喷雾，所以该捡的回复肯定是要捡到位的。反坦克步枪的攻击力很高，能够轻松应付大部分棘手敌人，即使面对BOSS也不吃亏，有时可以直接甩枪，但对付普通敌人还是节约点的好，在面对BOSS和连击快要中断的关键时刻再拿出来。遥控炸弹皮尔斯也有三个，足够了。皮尔斯虽然好用，不过对于一些不擅长用狙的玩家来说，使用起来不如拿麦林枪的顺手。

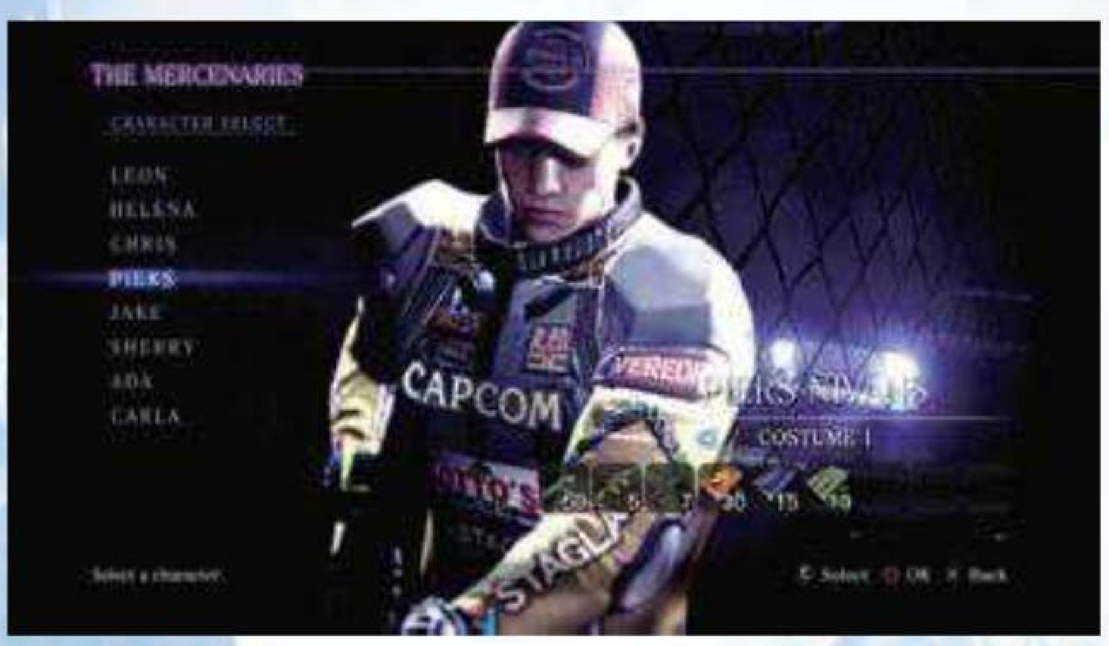
既然反坦克步枪厉害，那么自然可以稍微增加一下它的攻击力，让每发子弹能收获最大效果。第二个推荐技能增加道具掉落的几率也是出于这个考虑。

皮尔斯（特殊服装1）

武器配置： Ammo Box 50（50发）、Semi-Auto Sniper Rifle（5发）、Assault Shotgun（7发）、9mm Ammo（30发）、7.62mm Ammo（15发）、12-Gauge Shells（10发）、Healing Tablets（4片）

推荐技能： Target Master、Item Drop Increase

解锁条件： 选择皮尔斯，至少以A评价完成任意关卡。



分析： 皮尔斯的车手装还是挺强的，配了三把枪，够全面，而且狙击和霰弹枪都不是最烂的那种，两个的射速都理想，配合起来足够应付一些复杂的情况。初始药片只有四片，不够用，得手动多捡捡。既然是三把枪，那么弹药的种类就上去了，战斗的时候可以稍事平衡一下，换着用，这样不会出现某种弹药没有了，但另外的子弹多得装不下的情况。

没有明显缺点的角色，针对提升角色能力而言，技能方面的选择是比较通用的增加枪械攻击力和增加道具掉落的几率。

杰克（默认服装）

武器配置： Nine-Oh-Nine（15发）、Elephant Killer（5发）、Hand-to-Hand、Flash Grenade（2发）、9mm Ammo（50发）、.500 Magnum Ammo（10发）、Healing Tablets（10片）

推荐技能： Martial Arts Master、Power Counter

解锁条件： 初期即可使用。

分析： 在故事模式中大家应该就已经有明显感觉，杰克的体术毫无疑问是最强的，在佣兵模式中自然也是这样。不过，体术厉害不代表杰克的武器配置就不行了，这种手枪加麦林枪的配置很霸道，足以应付任何敌人，而且初始状态药片也有十片，只能说，杰克看样子是要续写威叔当年在佣兵模式的光辉历史啊！另外，杰克的蓄力体术第一下是不掉耐力的，体术五连段全部打完不管动作还是攻击力都很霸气，但用的时候还是得留意耐力的消耗，不能爽快的打完了之后就捂着肚子。

杰克可以用体术和枪械两种打法，所以技能的装备可以根据玩家想要的战斗风格来。装增加体术攻击力的话，对于空手杰克来说是如虎添翼，但枪械的攻击力会被削减，推荐给迷恋体术的玩家。不过个人比较倾向于第二种推荐技能，也就是增加反击攻击力，这样不会影响到枪械攻击力，免得浪费大好的强力武器配置。

杰克（特殊服装1）

武器配置： Survival Knife、Semi-Auto Sniper Rifle（5发）、Grenade Launcher（6发爆炸弹）、First-Aid Spray（1个）、7.62mm Ammo（20发）、40mm Explosive Rounds（12发）、Healing Tablets（8片）

推荐技能： Martial Arts Master、Power Counter

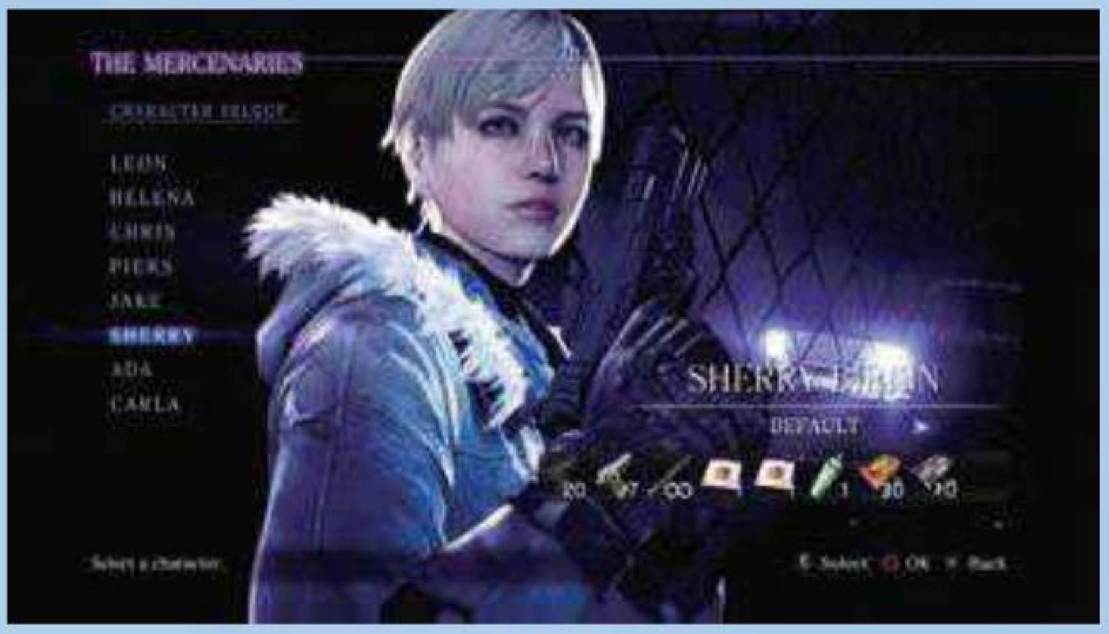
解锁条件： 选择杰克，至少以A评价完成任意关卡。

分析： 这套服装下的杰克没有最普通的枪械了，平时杀敌就得用好那把刀。榴弹枪的爆炸弹总共有十八发，算是相当充足的，用来处理被敌人团团包围的情况，或强力敌人集中登场时，BOSS也可以用爆炸弹来秒。近距离接触敌人带来的问题是容易掉血，好在杰克的回复道具相当多，尽早吃药把自己的生命值维持在较高水平，这样不容易出事故。

由于这套服装对体术的依赖程度（或者说是近身攻击）也还比较高，所以推荐的技能依旧是这两种，不过两套服装在打法细节上肯定还是有较大区别的。

雪莉（默认服装）

武器配置： Triple Shot（20发）、Lightning Hawk（7发）、Stun Rod、Red Herb（2个）、First-Aid Spray（1个）、9mm Ammo



TIPS 身上插有各种武器的敌人可以发动甩枪，然后冲上去一个体术搞死。

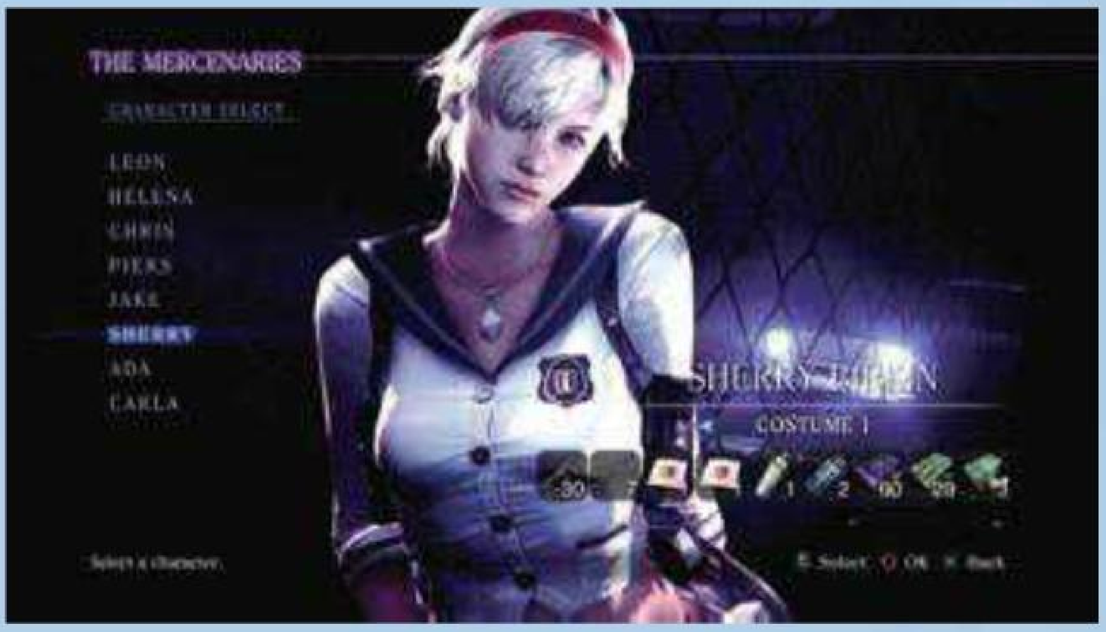
（30发）、.50 Action-Express Magnum Ammo（10发）
推荐技能：Quick Shot Damage Increase
解锁条件：以至少B评价完成Mining the Depths关卡。

分析：雪莉的加血药超多，初始状态有一个喷雾，两个红草，开场先找绿草，把药调好放进药片盒，然后格子的压力就小很多，粮草充足打起来也能无压力。雪莉的这把手枪默认是三连发状态，建议切换成单发，不然浪费子弹还容易直接把敌人打爆头，免得时间奖励拿不到。对抗强力敌人用麦林枪，打起来很舒服，硬说她有什么短板的话，大概就是被敌人包围的时候，这个就只能借助各种手雷和炸弹的帮助了，开场只要红草已经调好了，就多捡捡。至于用不用电棍就看各位的喜好了。

装备增加快速射击的攻击力，主要是为了突围，特别是在场面的情况比较混乱时，一套甩枪后赶紧逃走。

雪莉（特殊服装1）

武器配置：Bear Commander（30发突击步枪子弹、1发爆炸弹）、Assault Shotgun（7发）、Red Herb（2个）、First-Aid Spray（1个）、Flash Grenade（2个）、5.56mm Ammo（60发）、12-Gauge Shells（20发）、40mm Explosive Rounds（3发）
推荐技能：Target Master、Item Drop Increase
解锁条件：选择雪莉，至少以A评价完成任意关卡。



分析：学生服的雪莉加血药还是超多，不过这套服装带来打法上的改变还是挺多的，因为武器配置变化太大。平时用突击步枪模式进行牵制，保持打头再体术的方针。雪莉身上虽然也有爆炸弹，但数量极为有限，留着消灭大批难缠敌人，对付BOSS不能完全依赖之，可以节约点，配合这把性能还不错的霰弹枪来使用。

增加枪械攻击力主要是给霰弹枪加点火力，不过普通体术的攻击力就肯定很低了。增加道具掉落的几率是为了保证在爆炸弹和各种手雷都用完时，能有持续的火力来对抗BOSS。

艾达（默认服装）

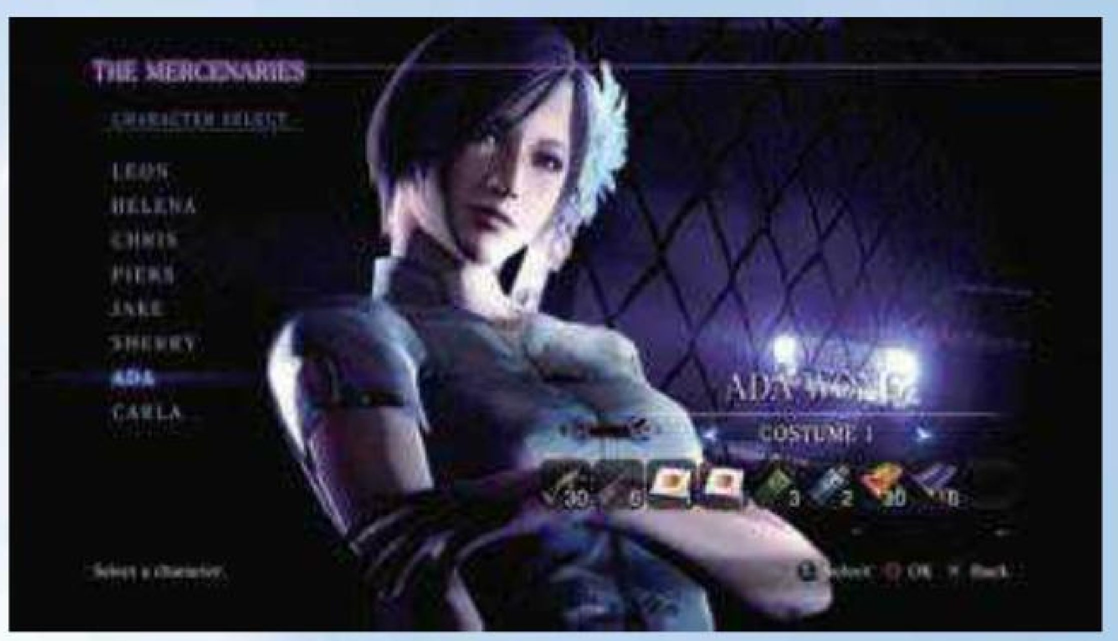
武器配置：Ammo Box 50（50发）、Crossbow（1发）、Incendiary Grenade（3个）、9mm Ammo（30发）、Normal Arrows（60支）、Pipe Bomb Arrows（30支）、Healing Tablets（8片）
推荐技能：Target Master、Item Drop Increase
解锁条件：通关艾达篇的主线剧情。

分析：艾达的武器配置不算差，但用起来并不是那么顺手，原因出在弩的单发上弹上。普通弩的攻击力就很不错，拿普通敌人来说，打中脑袋基本就直接爆头了，大部分敌人如果准确命中弱点都能秒，但如果没有准确命中的话效率会大减。爆炸弩的威力不俗，但从发射到爆炸需要一定时间，得对局势进行一定的预判，不然收效甚微。另外，由于爆炸弩在杀死敌人的补给中基本就捡不到，所以比较珍贵，别浪费太多。不管使用哪种弩，最好是能提前预装好，不然关键时刻举起来发现没填装才麻烦。艾达还有三个燃烧弹，不怕被围。

技能推荐方面还是走常规路线，增加枪械攻击力和道具掉落几率，弥补爆炸弩用完后的火力不足，喜欢反击的玩家可以把增加反击攻击力带上去。

艾达（特殊服装1）

武器配置：MP-AF（30发）、Sniper Rifle（6发）、Red Herb（2个）、Hand Grenade（3个）、Flash Grenade（2个）、9mm Ammo（30发）、7.62mm Ammo（6发）
推荐技能：Target Master、Item Drop Increase
解锁条件：选择艾达，至少以A评价完成任意关卡。

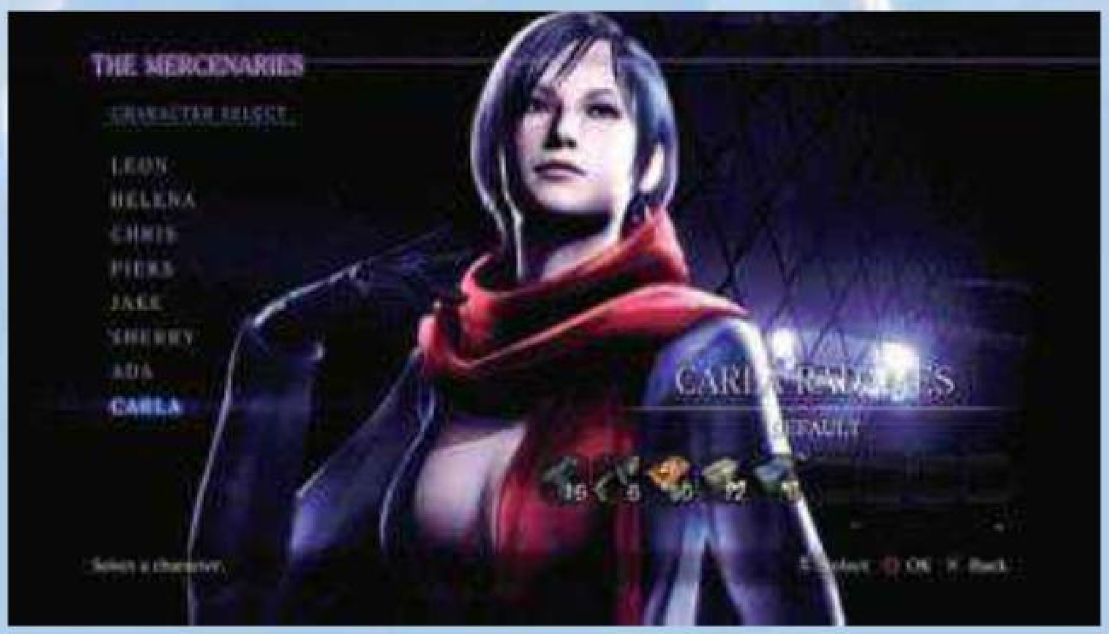


分析：这身美美的衣服把弩完全换掉了，打法也趋于常规化。这把狙配得不太好，弄得艾达没有什么强力的枪械，不过好在各种手雷挺多。双红草的配置肯定是要求玩家开场就把绿草找到并调好的，不然捡子弹格子就不够用了。艾达对付BOSS的时候必须配合手雷，只有牵制住敌人才能放心用这把狙击。

两个技能以加火力和弹药为主，毕竟场景和身上的手雷、炸弹都用光就很无力了，只能靠弹药供应上来弥补。

卡拉

武器配置：Picador（16发）、Grenade Launcher（6发爆炸弹）、9mm Ammo（50发）、40mm Acid Rounds（12发硫酸弹）、40mm Nitrogen Rounds（6发冷冻弹）、Healing Tablets（6片）
推荐技能：Target Master、Quick Shot Damage Increase、Item Drop Increase
解锁条件：解锁全部其他角色，并获得所有其他角色的特殊服装1。



分析：卡拉的装备还不错，但对各种榴弹枪弹药的合理使用有一定的要求，因为这种弹药几乎是捡不到的，如果用得太快就剩下手枪了。几种榴弹弹药的威力就不再重复了，个人建议玩家在使用的时候只能把它们当做辅助，因为这三种弹药都能牵制住敌人，持续射击明显很浪费。卡拉的实力还可以，但使用明显对技术有一定要求，不是一个新手向的角色。

增加枪械攻击力、甩枪攻击力、道具掉落几率都是为了给卡拉陷入绝境后留后路，打的时候最好不要出现这种情况，多少留点爆炸物，不然最后杂兵狂暴化后根本就撑不过去。

信息集结 特企集结 劲作集结 攻略集结

TIPS | 如果觉得部分隐藏BOSS严重影响了节奏，可以先不让它们出现，有把握了以后再回头挑战。

全关卡打法解析

本作的佣兵模式不必通关主线模式就能玩，但初期只有Urban Chaos一个关卡可选，人物也只能使用里昂、克里斯、杰克三人，要想玩到其他两个关卡还是得通关故事模式。由于本作的各种手雷、回复道具几乎不可能在敌人掉落的道具中捡到（BOSS只掉绿草），因此拾取关卡中放置好的道具变得相当重要，特别是部分急缺相应道具的角色，开场就得把这些东西都拿好。

对于时间沙漏，肯定是开场就全部拿完的好，否则稍后一边应付强敌再一边拿需要对局势有极高的掌控力，处理不好容易断连或浪费更多时间。本作的三张地图打下来感觉大部分情况下出兵流畅，按照种类一批批的来，容易出问题的往往是那几个特殊的出兵时机，以及BOSS登场的时候。最后阶段敌人都狂暴化也容易造成局面混乱，要是连续被攻击到阵亡或断连的可能性都相当高。由于双人打的时候能解决不少单人模式中的问题，而且主要强调沟通与合作，因此下文的攻略打法以单人模式为主。

敌人批数
普通丧尸（数量不等）
警察丧尸（数量不等）
丧尸犬（9只）
消防员丧尸（数量不等）
BSAA丧尸（数量不等）
BSAA红皮丧尸（2个）
普通丧尸（数量不等）
胖子（1个）
吐口水丧尸（数量不等）
红皮（9个）
消防员丧尸（数量不等）
普通丧尸（数量不等）
胖子（2个）
警察丧尸（数量不等）
丧尸犬（7只）
BSAA红皮丧尸（2只）
BSAA丧尸（数量不等）
普通丧尸（数量不等）

通常战略

作为初期就可使用的关卡，这张地图的地形很明了，一小段街道，两侧只是一些小房间，地图中央是天桥，默认的两个起始点一个在大街上，一个在店铺里。这个地图推荐在天桥两侧较为开阔的马路上与敌人进行周旋，全程基本不用换地方（要打连击沙漏除外），单人游戏的话杂兵刷新速度是很让人满意的。地图共有六个时间沙漏，三个连击沙漏，除了地图上标明的两个外，还有一个连击沙漏是在游戏室对面马路的招牌上的，均匀地分布在了地图各处。

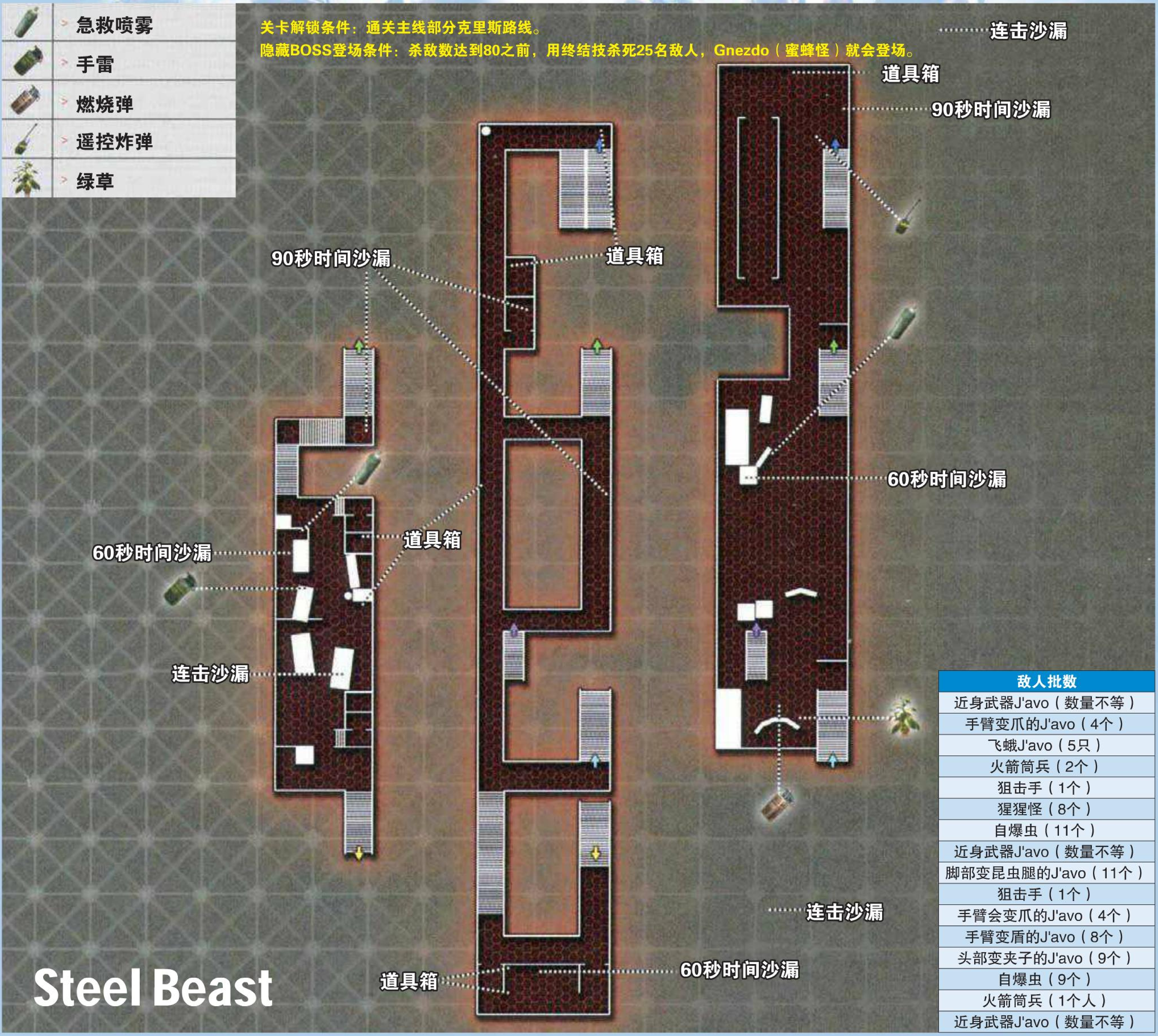
开场局面很简单，都是普通丧尸，手上持有武器的都反击解决，其他如果想要效率高可以直接打头再使用体术，旁边被不慎撞倒的都踩死，稳定赚五秒。警察丧尸没什么太大威胁，无非是手上的突击步枪喜欢乱打，这个只要保持移动只会被蹭点血，只要有点横向位移就不至于被打倒。丧尸犬出现后可能会出现点小变数，这个阶段的丧尸犬按理说直接反击没问题，但狗有时会乱绕圈，为了不

TIPS | 很多时候生命值都是不知不觉被磨得差不多的，没事就吃药，反正留着也没用。

断连还是打掉的好。狗快打完后马上打连击沙漏，消防员出现后打背后的罐子就行了，反正在连击奖励时间里，快速杀敌分数更多。不过这里要稍微注意一下，如果采取直接打背后罐子的方法，消防员可能会杀得有点快，连击数快到四十七的时候就得准备上桥，这是为了避免桥下的 BSAA 队员一时来不及刷出来的备用方案，看不到人赶紧上去，正面体术的话即使之前打头一枪也有可能无法彻底干掉装甲太厚的 BSAA 队员，这里要么先点三枪再上去踢，或者抢着打爆桥中央的油桶也行，不过这时两个一定会变红皮的 BSAA 队员在桥上，而且手里拿着麦林，被击中就会倒地，很容易中断连击。

处理完上面的情况接着就要当心第一个胖子（杀五十人出），个人的推荐是下桥打，因此桥上窄，箱子多，而这个阶段的敌人有点难应付。下桥可以跳，也可以走楼梯，走楼梯的话要注意高低差，很多敌人都跑上楼来了，两侧楼梯都有，可能会被围。而直接跳的话要打着走，特别是下面没敌人时，直接跳下去敌人们短时间内不一定下得来。胖子见到就马上打掉，后面吐口水和红皮夹在一起了，在很有把握的情况下，红皮可以用反击，手上有麦林可以打出硬直上终结技。但如果太多了应付不来，吐口水的还老烦，可以选择打连击沙漏再送燃烧弹，很有效。下一批消防员出来后把最后一个连击沙漏也用掉，因为后半程可能没什么机会了。经过一些普通丧尸的过渡，一会会来两个胖子（杀一百人出），千万要避免被撞倒，如果它们在一起可以手雷炸出硬直后用体术配合重火力收拾。警察丧尸这时有拿麦林了，子弹够用就直接远距离都杀死，频繁倒地很危险，注意有的手持麦林枪的敌人是站在高处的，一定要迅速转动视角来观察。狗差不多也是这时出，稳妥至上，直接甩枪点死狗。最后阶段 BSAA 丧尸是最大威胁，因为场面开始混乱，如果手雷和燃烧弹有多的，这个阶段拿来速杀敌人能收到很大成效，其他漏网的多打几下头再体术，因为倒地踩头有时会遇到问题。至于会变红皮的两个 BSAA，其变身后不用等反击了，速杀才是对的，这是全连的最后一道坎，掉在这里难免可惜。撑过去后先吃药，刚才那个阶段混乱掉血其实是很多的，有时玩家自己都没有注意，随后全是普通丧尸，子弹够可以全部点掉。

这里如果玩家想打隐藏的猩猩怪，可以装备上增加反击攻击力的 Power Counter，在开场的时候尽量全部用反击，这样中期在可以闪几个就会有隐藏 BOSS 登场提示。猩猩怪虽然只有一只，但还有其他好多敌人在场，所以不好应付，处理不好容易断连。谨慎处理，用重武器速杀。



敌人批数
近身武器J'avo（数量不等）
手臂变爪的J'avo（4个）
飞蛾J'avo（5只）
火箭筒兵（2个）
狙击手（1个）
猩猩怪（8个）
自爆虫（11个）
近身武器J'avo（数量不等）
脚部变昆虫腿的J'avo（11个）
狙击手（1个）
手臂会变爪的J'avo（4个）
手臂变盾的J'avo（8个）
头部变夹子的J'avo（9个）
自爆虫（9个）
火箭筒兵（1个人）
近身武器J'avo（数量不等）

通常战略

既然是在桥上，那肯定就免不了上上下下地跑。本关卡的地图有三层，道具和沙漏相对分散，默认起始点一个在最上层，一个是在最底层。另外，有些红草是在道具箱里的，有空记得砸一下。这关不像第一张图，基本可以在一个地方守到最后，要打游击战，到处跑。这关大部分时候出兵都很快，特别是在二层的时候，但到最底层去时，部分稍微强力点的敌人登场时有点慢，很容易断连。铃在打这张地图时喜欢以二层的那个小房间为过渡点，一般会在那里打到蛾子出现再换地方，因为飞蛾是在天上飞的，所以只要看准了就不会断连，可以打着走，而且那屋子也不适合对付猩猩怪。火箭筒和狙击手都在这个时候出，除非你已经看到了它们的具体位置，否则就等它们已经开火了，或者看到了狙击瞄准的镭射光线再去消灭，刻意找的话效率太低，对付它们近距离直接用枪，远了就跑过去，估计要开枪了就滑铲一躲。猩猩怪出现前先回复一下生命值，通常情况它们几乎是列队走过来的，但打的时候还是要确认一下背后的情况，桥上通道很窄，被这些大块头夹住挤都挤不出来。有大威力武器的角色可以一枪轰烂壳，再一枪伸进脑袋里打后背，或者一边打一边去油桶边，也可以送手雷再打弱点。要是节奏乱了怕断连可以用枪狂点，但必须把壳子弄烂后才行，怕出现这种情况可以先留一个壳没了的。

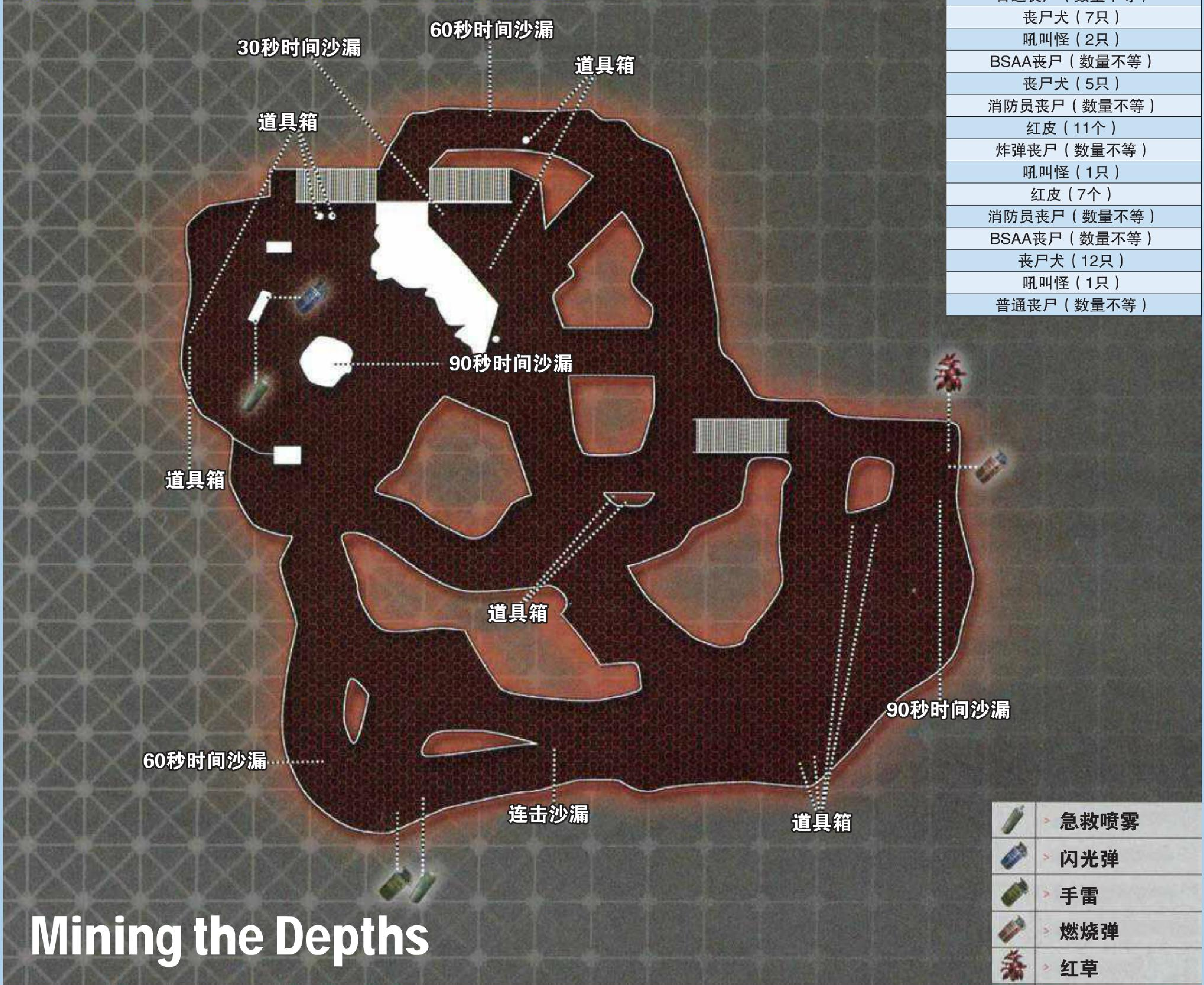
自爆虫出现的时候可以打连击沙漏了，给它们腿几枪就能搞定，说不定还能顺带炸死几个普通的 J'avo。腿部变异的 J'avo 出现时有时会稍微慢点，因为它们是以很奇怪的方式跳过来的，因此上一批敌人在消灭时要留个心眼，提前做好准备。这些个昆虫腿只是看上去强大而已，其实只需要打头，体术打翻，再踩就能搞定了，只是稍微多用点时间而已。二楼的衔接细窄走廊处个人比较喜欢，在这里打完一边马上回头另一边就来人了，没破坏节奏，不过可能也是因为本人没有在这里遇到过什么突发状况。后面的打法基本上差不太多了，容易出问题的是头部变夹子的 J'avo，除非能准确连续命中肚子，不然还是打大腿再体术的好。跟它们遭遇前要注意生命值，不然被夹住容易出意外，撑过去胜利就在望了。自爆虫解决后只剩下普通敌人，不足为惧。

蜜蜂怪其实挺烦的，因为必须等它暴露出弱点才能打，这个期间可以先去对付别的敌人，但不时记得看看它的情况，不慎被干扰的话很有可能会出现大问题。弱点出现后全力轰杀，省得夜长梦多。二十五次终结技的要求有点高，手臂变爪的 J'avo 打头后很容易出终结技硬直（手臂护住头），一定不能放过，其他名额可以用普通 J'avo 和猩猩怪来补，主要还是靠前者，甩枪后一个滑铲它们就会出特殊硬直，在正面用终结技。

关卡解锁条件：通关主线部分杰克路线。

隐藏BOSS登场条件：在600秒内杀死70名敌人，Strelats（蜥蜴怪）就会登场。

敌人批数
消防员丧尸（数量不等）
普通丧尸（数量不等）
丧尸犬（7只）
吼叫怪（2只）
BSAA丧尸（数量不等）
丧尸犬（5只）
消防员丧尸（数量不等）
红皮（11个）
炸弹丧尸（数量不等）
吼叫怪（1只）
红皮（7个）
消防员丧尸（数量不等）
BSAA丧尸（数量不等）
丧尸犬（12只）
吼叫怪（1只）
普通丧尸（数量不等）



通常战略

这关的敌人配置和 Urban Chaos 很像，打法方面和注意事项基本可以沿用第一张图的方法。关卡里就五个时间沙漏，捡完再开打。有些绿草在道具箱里，顺手打出来捡了。这关的主要战斗场景是中央有个高台的冰面，高台上还有个九十秒的沙漏。开场就是消防员，所以连击沙漏可以不必客气。这关的 BOSS 级敌人吼叫怪相对较弱，但却是一个潜在的威胁，因为它是断连高手。它脖子发红的时候手枪点两下脖子就死了，但它的尖叫会把周围的丧尸全部爆头，连击数暴增后带来的问题就是剩下的敌人来不及刷出，从而导致断连，但从另一个方面来看，这也是利用连击沙漏赚分的好机会。要想吼叫怪不把这些丧尸爆头，就得挑没人的时候或者它脖子没鼓起来时，但如果是第二种情况就得用去更多的子弹。这张地图的敌人大部分杀起来都比较快，所以在各种一点就爆的敌人出现时得控制一下节奏，杀敌不要太快。红皮和 BSAA 丧尸的注意事项也和第一章地图一样。只是时间有点紧张，因此普通丧尸就不要便宜了它们，多用体术或者反击来赚点时间。红皮能反击就反击，要是觉得来太多还是直接烧死算了。

只要杀敌的速度不算太慢，本关的隐藏 BOSS 基本是杀到七十人就一定会出现的，因为十分钟内这个限定太宽松了。这家伙的攻击欲望很强，考虑到中它的远程攻击会倒地，因此看到就用重火力把它打出硬直或炸翻，再补脚就行了。

奖杯攻略

奖杯数量	51个
难度	5/10
在线奖杯	无
白金所需时间	30+小时/50+小时
最少通关次数	1（单人游戏时建议为2）
有无会错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

《生化危机 6》的奖杯设置难度偏低，只要通关最高难度，完成所有收集并对部分章节的特殊角色奖杯进行收尾就几乎可以取得所有奖杯，最后再到佣兵模式以及 Angent Hunt 模式适当为了 150 个奖牌的奖杯随便玩几场基本上就可以取得白金。虽然奖杯设置简单，但是完成却要耗费不少的时间，原因是长达约 20 小时的流程占据了白金之路的大部分时间，但如果有已通关机友的协助的话能极大地缩短白金时间，具体请参看下面的白金路线。

白金路线

1：虽然游戏可以一周目开启 Professional 难度一次通关，但对于大多数玩家来说，一周目缺少枪械弹药的情况直接进行 Professional 难度反而会花费更多的时间，因此单人游戏时建议一周目选用最简单的 Amateur 并存起流程中的所有技能点，待通关后购买一把顺手武器的无限弹药技能，并按下文奖杯“Mad Skillz”提及的刷技能点方法将诸如 Firearm、Defense 等实用技能点满，配备上一个无限弹药技能后，再开启 Professional 难度通关取得最高难度通关的奖杯。

而对于有已通关拥有无限弹药机友带的玩家来说，可以直接开启 Professional 难度，全程用以跑代打，强制战斗交给有无限弹药队友的思路来应对，这样一来即使是一周目就进行 P 难度也不会显得很难，但要注意的是，联机时的难度开房者设定的难度只适用于开房者，与加入者的难度无关，举个例子，如果加入房间的玩家之前单机游玩的是 Amateur 难度，如果他进入了一个设定为 Professional 难度的房间，那么就会出现开房者以 Professional 难度，加入房间者以 Amateur 同时进行游戏的情况，因此如果有机友带的玩家想一周目就完成 Professional 难度必须作为开房者设定 Professional 难度或以 Professional 难度游玩过单机并存过档再加入别人的游戏，以免出现过关后才发现设定难度不对的窘况。另外，记得在这个步骤中完成所有收集要素以免在往后浪费时间。

2：完成 Professional 难度后，相信大部分特殊条件型奖杯都已经差不多完成，如有遗漏的利用选关的方式有针对性地补完即可，完成这些零碎的奖杯后，以下文介绍的方法刷够 954000 点技能点完成奖杯“Mad Skillz”的要求。

3：单纯游玩剧情模式过后可能奖杯“Covered in Brass”的 150 个奖牌要求还不能达成，但只要随便玩几场 Agent Hunt 以及佣兵模式，取得这两个模式下各自对应的部分奖牌就能轻松达成条件解锁奖杯，至此白金入手。

RESIDENT EVIL 6 Platinum Trophy
取得条件：获得除此以外的所有奖杯
白金

The Longest Night
取得条件：完成序章
铜杯

Gone to Hell
取得条件：完成里昂篇第一章
铜杯

Buried Secrets
取得条件：完成里昂篇第二章
铜杯

Get on the Plane
取得条件：完成里昂篇第三章
铜杯

Big Trouble in China
取得条件：完成里昂篇第四章
铜杯

The Trouble with Women
取得条件：完成里昂篇第五章
铜杯

Rescue the Hostages
取得条件：完成克里斯篇第一章
铜杯

Tragedy in Europe
取得条件：完成克里斯篇第二章
铜杯

After Her!
取得条件：完成克里斯篇第三章
铜杯

There's Always Hope
取得条件：完成克里斯篇第四章
铜杯

Duty Calls
取得条件：完成克里斯篇第五章
铜杯

Money Talks
取得条件：完成杰克篇第一章
铜杯

A Revolting Development
取得条件： 完成杰克篇第二章
铜杯

Let's Blow This Joint
取得条件： 完成杰克篇第三章
铜杯

Still on the Run
取得条件： 完成杰克篇第四章
铜杯

See You Around
取得条件： 完成杰克篇第五章
铜杯

I Spy
取得条件： 完成艾达篇第一章
铜杯

Counterintelligence
取得条件： 完成艾达篇第二章
铜杯

This Takes Me Back
取得条件： 完成艾达篇第三章
铜杯

Ada's Demise
取得条件： 完成艾达篇第四章
铜杯

What's Next?
取得条件： 完成艾达篇第五章
铜杯

Green around the Ears
取得条件： 以Easy难度通关
铜杯

Normal Is Good
取得条件： 以Normal难度通关
银杯

Back in My Day
取得条件： 以Veteran难度通关
银杯

Leave It to the Pro
取得条件： 以Professional难度通关
金杯

Check Out My Dogs
取得条件： 初次进入Dog Tags自定义画面
铜杯

Titular Achievement
取得条件： 取得10个不同的称号
铜杯

奖杯说明： 称号随游戏中完成的各种条件获得，解锁10个轻而易举。

One Is Better Than None
取得条件： 购买第一个Skill
铜杯

Mad Skillz
取得条件： 购买剧情模式中所有带等级的Skill并将它们提升至最高等级
金杯

奖杯说明： 有不少玩家可能会误解这个奖杯的要求，实际上这个奖杯只需要购买剧情模式中所有带等级的技能即可解锁，即Firearm、Melee、Defense、Lock-On、Rock Steady、Critical Hit、Piercing、J'avo Killer、Zombie Hunter、Combat Gauge Boost、Recovery以及Field Medic等几个技能，即便如此，但购买这所有技能并提升至满级仍然需要花费高达954000点的技能点，因此还是需要反复地刷。

对于有技术的玩家来说，可以去佣兵模式的地图 Urban Chaos 中刷，这张地图难度不高，而且通过少则 2W，多则接近 3W，装备技能 Item Drop Increase 效率还算不错。而对于比较懒的玩家来说，可以选择 Amateur 难度下克里斯篇的第 5 章，在开始不久后会有一场倒数 3 分半钟的强制战斗，这里有不少 NAPAD 与 GNEZDO 敌人出现，击杀前者可以取得 1500 点，后者可以取得 2500 点，清版后可以继续拉下场景中显示为绿灯的机关继续运出敌人，直到打开门触发与杰克和雪莉会合的剧情再保存退出，这样 10 分钟出头大概可以获得 2W 的经验。但利用这种方法单人游戏与双人合作效率差别很大，双人合作效率远高于单人，而单人游戏时首选皮尔斯，否则在前半段分开行动时电脑不会主动来合力开门，这样会浪费不少的时间，而利用这种方法最好有一把无限弹药的武器。总而言之两种方法各有优劣，请玩家自行取舍。

Silent Killer
取得条件： 累计用潜行攻击杀死5名敌人
铜杯

奖杯说明： 艾达篇中，有很多地方都会出现背对玩家的敌人，潜行杀死5个即可。

Finish What You Start
取得条件： 使用体术终结技击杀10名敌人
铜杯

奖杯说明： 体术终结技可以有两种发动方法，一是对体型较大的敌人输出一定伤害后会进入一个特殊的后仰或倒地的状态，这时上前按RT就能一击将其杀死（比如里昂篇中出现的红皮丧尸）；另外是在部分体力较少的敌人抓住队友时，上前按○键解围一击将其杀死也算是体术终结技。这个奖杯的推荐解锁位置为里昂篇Chapter 2中从教堂进入的地下洞穴，该处有不少低等级的丧尸，开双手柄故意让2P被擒住，然后1P上前解围就能一击将其秒杀，反复这个步骤10次就能解锁。

Bob and Weave
取得条件： 连续对3名敌人发动反击，并成功将它们杀死
铜杯

奖杯说明： 这个奖杯的取得关键在于“连续”以及“杀死”，推荐在里昂篇的前两章解锁，因为里昂篇前两章基本上都是体力较低且不会变异的丧尸，由于在对部分没有手持武器的敌人反击时可能会出现无法将其杀死的情况，因此建议装备技能Melee Lv.3后再去尝试，这样可以保证一次反击就将丧尸击杀。由于反击的时机比较严谨，因此不妨在敌人即将攻击前按L1举起枪械然后马上放开L1并连点R1，这样一来可以在举枪硬直中以连点的方式轻松达成反击的效果，利用这个小窍门连续以反击杀死3名敌人自然就不在话下了。

Down, Not Out
取得条件： 在倒地濒死时射杀一名敌人并不借助队友救援自我复活
铜杯

Lifesaver
取得条件： 救助或复活队友累计10次
铜杯

Weapons Master
取得条件： 使用游戏中的所有武器杀死过10名敌人
银杯

奖杯说明： 要用过所有武器，那就必须用过所有角色，因为有部分武器是角色专属的，实际上用所有武器各杀死10名敌人并非什么难事，这个数据统计无论是剧情模式还是佣兵模式均可，而这个奖杯的难点在于，在剧情模式中只在里昂篇出现的火箭发射器也需要累计杀死10人，要达成这个条件，必须解锁佣兵模式中克里斯的第二套服装，利用该服装附带的火箭发射器在佣兵模式杀敌即可。另外，这个杀敌的具体数据可以在菜单的RECORD中追踪到。

Give a Little Push
铜杯

取得条件： 从高处推落敌人10次

奖杯说明： 只要在高处场景的边缘将敌人打至后仰硬直状态，就能靠近敌人按R1将其推到下方，累计完成10次即可。

Rising Up
铜杯

取得条件： 获得一个等级4的称号

奖杯说明： 在完成剧情模式的过程中，等级4的称号几乎是必然可得，但取得称号后，需要进入Dog Tags菜单方可解锁奖杯。

They're ACTION Figures!
铜杯

取得条件： 收集3个玩偶

奖杯说明： 玩偶会随收集流程中的纹章的过程中解锁，只要完成奖杯“Heirlooms”自然就能解锁此奖杯。

Stuntman
铜杯

取得条件： 使用海伦娜利用其专有武器Hydra的快速攻击杀死20名敌人

奖杯说明： Hydra是海伦娜专属的短管霰弹枪，利用这把霰弹枪的快速攻击累计击杀20名敌人即可，剧情模式以及佣兵模式均可。

Bring the Heat
铜杯

取得条件： 使用皮尔斯用Anti–Materiel Rifle打开热能瞄准镜从50米开外狙击敌人并爆头

奖杯说明： 推荐解锁位置为克里斯篇Chapter 2开篇位置，选择皮尔斯从装甲车中爬出来后往后走，举枪瞄准后按△键打开热能瞄准镜，观察远处桥梁右侧有一名正操控炮台的敌人，将其狙杀就能解锁这个奖杯。

High Voltage
铜杯

取得条件： 用电棒的蓄力攻击杀死10名敌人

奖杯说明： 电棒只有杰克篇的雪莉才能使用，装备后长按射击键就能进行蓄力，保证蓄力一击累计杀死10名敌人即可解锁奖杯。

Zombie Massacre
铜杯

取得条件： 累计杀死500具丧尸

奖杯说明： 丧尸就是里昂篇出现的，不会变异的敌人，剧情模式，佣兵模式不限。

J'avo Genocide
铜杯

取得条件： 累计杀死500名J'avo

奖杯说明： J'avo是指受到C病毒感染，会产生变异的敌人，剧情模式，佣兵模式不限

B.O.W.s Are Ugly
银杯

取得条件： 杀死100只从虫茧孵化出来的怪物

奖杯说明： 一般来说，即便是二周目，要在流程中解锁这个奖杯也比较难，大家不妨参考奖杯“Mad Skillz”中克里斯篇刷技能点的方法，在刷技能点的同时将这个杀敌数补完。

I Prefer Them Alive
铜杯

取得条件： 在里昂篇Chapter 2在大教堂遭遇Lepotitsa（喷毒的敌人）时，保证在结束战斗后场内有2名女性生还者

奖杯说明： 这个奖杯最大的难点在于，玩家无法保证最后的生存者是谁，只能祈祷有两名女性生还者逃过毒气怪Lepotitsa的追杀，推荐玩家通关后取得更好的武器甚至是无限弹药后，以最低难度重新选关回到此处迅速将其杀死，这样就会变得十分轻松。

Flying Ace
铜杯

取得条件： 在克里斯篇Chapter 4驾驶战斗机时，保证战斗机不受到任何攻击通过

奖杯说明： 这个奖杯需要保证在操控克里斯操作飞机时不受到任何的损伤，前半部分只要按提示躲避好来袭的导弹并专注于攻击场景中的三架直升机（但即使未能完全击落3架也没有关系），后半部分掩护皮尔斯时，出现的巨人也有可能对飞机造成损伤，但只要长按机关炮攻击巨人的口部就能使其无法靠近。值得一提的是，单人游戏时必须选择克里斯才能获得这个奖杯，而联机合作时只要控制克里斯的玩家完成无伤的条件，扮演皮尔斯的玩家同样能解锁此奖杯。由于这个驾驶飞机的部分在章节的最后，因此一旦出现失手的情况必须载入检查点重来以免浪费时间。

Hard Choice
铜杯

取得条件： 在杰克篇Chapter 4中在建筑群迎战武装直升机时，爬到直升机上将驾驶员杀死

奖杯说明： 与雪莉迎战飞机时，正常打法是利用榴弹将飞机击落，但实际上飞机会有一定几率在高处盘旋并落下绳子放出敌兵，在战斗开始时就率先往场景中的高处爬并在高台等待飞机落下敌兵，在绳子落下的瞬间抓住绳子就可以按提示爬到飞机之上，最后在驾驶舱前瞄准驾驶员将其杀死即可。

■登上高处平台后等待直升机落下绳子即可。

Sneaking Around
铜杯

取得条件： 在艾达篇Chapter 4中穿越船桥时从第一处探照灯开始，直到找到卡拉不被敌人发现

奖杯说明： 不被敌人发现的要求从第1次发现敌人的探照灯起计，直到发现卡拉的尸体为止，只要注意以下几个要点就应该没有太大的问题。第1盏探照灯处，只要剧情过后直接往前跑就能躲避过去，接下来在一路前进，在控制室内会遇到被黄蜂包围的敌人GNEZDO，只要不与它正面相对，慢慢跟随其背后前进就能躲避，发现第2盏探照灯的剧情出现后，马上往前走翻越面前的箱子，其后灯光会紧随而至，这时需要翻滚蹲在左侧两个黑色箱子处稍作躲避，待灯光扫过去后进入前方的管道，在灯光往回照后从管道离开一直跑到前方的尽头升到上方，这时眼前会出现一个驻守着敌人的房间，靠在墙壁往左侧走躲避房间内敌人的视线，并用十字弓将前方梯子旁的敌人暗杀后进入上方管道，注意在管道内有2只爬行的J'avo，同样用十字弓对付即可，触发发现卡拉真正身份的剧情过后，沿路一直走，从缺口跳下后面前还有最后一名敌人，提前举起十字弓瞄准将其干掉就能一路走到目的地解锁奖杯。如果在过程中失败，直接按Select键载入上一个检查点重来即可。

■躲避探照灯可能需要反复的尝试。

Covered in Bras
银杯

取得条件： 获得150种不同的medal

奖杯说明： 当玩家完成剧情模式章节或游玩一场Agent Hunt/佣兵模式后，在结算画面会获得不同种类的奖牌（必须完成章节或打完一场相关模式才能获得，中途达成条件不算获得），这些奖牌的取得方法有难有易，稀有度从低到高依次为绿、铜、银、金，虽然奖牌本身除记录玩家的游戏历程外没有太大的作用，但在获得150个不同种类的奖牌后可以解锁这个奖杯。实际上在流程通关后就已经接近完成150个奖牌的要求，最后只要随便玩几场Agent Hunt以及佣兵模式，将这两个模式下各自对应的部分奖牌收入囊中就能轻松达成条件解锁奖杯。

Heirlooms
银杯

取得条件： 收集所有80个纹章。

由知名格斗游戏厂商 Arc System Works（以下简称 ARC）和 Atlus 合作的这款作品，一推出就在日本街机市场获得了火爆的人气。拥有丰富开发经验的 ARC 将自己旗下人气作品中的经典系统巧妙地融入到了《P4U》当中，并且根据 RPG 原作的内容加入了异常状态、Persona、总攻击等许多让人眼前一亮的特色设定，角色们的战斗风格极具个性，众多完全没有接触过 RPG 版的纯格斗游戏玩家也沉迷于其中。《P4U》的人气并不亚于 ARC 本社以往的原创作品，而且上手门槛不高，简单的一键连段让即使是格斗菜鸟也能够体验到游戏的乐趣。

文 狼来了&樱桃大喷火　美编 心の永恒

PS3	女神异闻录 4 午夜竞技场	Atlus	格斗
	ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ		日版
	2012年7月26日	1～2人	8100日元
	无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

系统剖析

键位指南

文中的按键设置（玩家可在按键设置中自由更改）

PS3	游戏中的按键
□	A
×	B
△	C
○	D

文中无特别指出的都以角色在画面左侧的 1P 为例

方向键上的 8 个方向及回中用小键盘的数字代替

键位指南

1. 角色头像：当前角色以及 Persona 的头像。

2. 胜利回合数：对战场次默认为 3 局 2 胜，点亮的图标代表已取得的胜利场次。

3. 体力槽：角色之间有体力上限之分，具体见后文。

4. 分数：当前得分，主要在街机、分数模式中显示。

5. 剩余时间：当时间倒数至零时，残存体力较多的一方视为本小局的胜方。

6.SP 槽：角色在通常的攻防行动中会增加 SP 槽，游戏中有多种行动需要依赖 SP 槽，具体见后文。

7.Burst 槽：Burst 有三种，无论使用哪一种都会消耗 Burst 槽，该槽会随着时间经过而自动回复，只有在全满的状态下才可以使用 Burst。

8.Persona 体力卡片：全角色的 Persona 体力卡片都是固定的 4 张。

9. 命中数 & 伤害量：表示连段命中的次数和造成的总伤害，比较特殊的是就算只命中一下，也会显示 1 Hit。红色的字样表示确定连，黄色的则是伪连。

10. 角色固有系统：显示该名角色专用的计量表或图标。

11. 叹号标记：防御段位错误、被可拆解的投技命中时、使用无法防御的攻击时等都会显示对应的叹号作为提示。

12. 战场信息：显显示目前场上发生的状况，如打出 CH、FC 或消极警告等。

基本操作

指令	行动	说明
A	弱攻击	发生最快的通常攻击
B	强攻击	发生稍慢但伤害较高的攻击
C	Persona 弱攻击	基本同弱攻击
D	Persona 强攻击	反应出 Persona 特色的招式
1/2/3	蹲下	–
对手进攻时 4	站立防御	可以防住下段以外的打击技
对手进攻时 1	蹲下防御	可以防住中段以外的打击技
对手进攻时自身在空中 1/4/7	空中防御	可以防住除投技以外的部分打击技
4/6	后退 / 前行	通常移动
66/ 空中 66	前冲 / 空中前冲	主要的突进手段
44/ 空中 44	疾退 / 空中疾退	拉开距离、躲避部分招式时的常用行动
7/8/9	跳跃	跳跃后可进行空中前冲 / 疾退
跳跃中 7/8/9	二段跳	二段跳后不可进行空中前冲 / 疾退
1/2/3 后迅速输入 7/8/9	大跳跃	大跳跃后可进行空中前冲 / 疾退，但不能二段跳

基本系统

本作的最大特征是连打 A 键就能使出赏心悦目的连续技，将“《苍翼默示录》系列”的“新手模式”巧妙地融合在常规的对战中，这是前所未有的尝试，如此一来只需花上一点时间熟悉操作和系统，就能与人进行对战。而本家的特色系统——通常技连携也顺理成章地沿用到本作之中。值得注意的是角色从空中跳跃至对手的背后时并不会自动转向，玩家需要通过特定的操作，才能让自身的角色面向对手，如果不能熟练掌握转向的操作，那么就极有可能被对手从身后攻击。

行动	使用方法	说明
自动连段	站立状态中连点 A 键	面向初学者的系统，连段伤害不高
通常技连携	以特定顺序输入通常技的指令	基本上是以 A→B→C 的路线进行连携，具体则因角色而异
总攻击（ボコスカアタック）	A+B	不能蹲防的中段技，命中后可以追加后续攻击
总攻击追击（ボコスカラッシュ）	总攻击命中后连打 A 或 B 键	最多可追击至 16 Hits
总攻击终结技（ボコスカフィニッシュ）	总攻击追击中输入 C 或 D 键	C 键为挑空技，D 键为横向吹飞技
足扫（足払い）	2A+B	不能站防的下段技，命中后将对手打成倒地状态
前方回避（クイックエスケ－プ）	A+C	动作中有短暂时间对打击技无敌的向前移动技，但对投技没有无敌
小跳跃（ミニジャンプ）	2A+C	向前方进行短距离的小跳跃
空中转向	空中 A+C	可以在空中进行转向，没有角色之间的性能差异
逆切（逆ギレアクション）	B+D	动作中附带无敌时间的反击技，具体动作因角色而异
投技	C+D	投技无法防御，在空中时也能使用
拆投	拆投有效时间内按 C+D	拆投后双方的帧数优劣处于相同状态
直前防御（直前ガ－ド）	攻击命中自己前的一瞬间防御	简称直防，成功使出时能减少防御后自身的硬直，角色身上会发出白光
空中受身	在空中允许的时间内输入 A/B/C/D	以无敌的状态从空中受创状态中恢复过来，可以输入 4/5/6/8 方向来改变受身的轨迹
受身	在倒地的一瞬间或倒地状态中输入 A/B/C/D	以无敌的状态从地上恢复成站立状态
防御反击（ガ－ドキャンセルアタック）	SP 槽 50% 以上时防御中输入 6A+B	从防御状态中使出全身无敌的单招将对手吹飞
Persona 崩坏（ペルソナブレイク）	Persona 的体力值变为 0 时	Persona 受到对手的攻击，体力值变为 0 时将会进入一段时间内不能使用 Persona 相关行动的状态
青霸（リバ－サルバ－スト）	Burst 槽满时在受创硬直中或防御对方攻击时输入 A+C+D	释放出冲击波将对手弹开，有收招硬直
金霸（マックスバ－スト）	Burst 槽满时在通常状态中输入 A+C+D	冲击波将对手吹飞，成功命中后自身的SP槽瞬间加满
追击霸（ワンモアバ－スト）	Burst 槽满时在攻击的途中输入 A+C+D	以冲击波取消自身动作的硬直并将对手炸至空中，对手垂直落下时可以追打
快速取消（ワンモアキャンセル）	SP 槽 50% 以上时在打击技接触到对手的瞬间输入 A+B+C	强行取消正在进行的动作恢复成通常状态
必杀技（スキル）	特定的指令（可参考角色的出招表）	–

TIPS 文中的术语注解：J=Jump（跳跃中，如JC的意思就是跳跃中C）；HJ=High Jump（大跳跃）；jc=Jump Cancel（跳跃取消）；hjc=High Jump Cancel（大跳跃取消）；DC=Dash Cancel（前冲取消）；CH=Counter Hit（破招）；FC=Fatal Counter（特殊破招）

信息集结
特企集结
劲作集结
攻略集结

行动	使用方法	说明
强化必杀技（スキルブ－スト）	SP 槽 25% 以上时输入特定的指令	简称 SB 必杀技，使出性能与通常版相异的强化版必杀技
超必杀技（SP スキル）	SP 槽 50% 以上时输入特定的指令	成功使出后画面会进入暗转演出的效果
觉醒	自身的体力值在 35% 以下且在通常状态时	满足条件后自动觉醒，SP 槽的上限增加 50%、SP 量增加 50%、可使用觉醒超必杀技
觉醒超必杀技（觉醒 SP スキル）	觉醒状态中 SP 槽 50% 以上时输入特定的指令	发动只有在觉醒状态中才能使用的特殊超必杀技
超级取消（スーパーキャンセル）	在必杀技的动作中输入超必杀技的指令	用超必杀技取消必杀技的动作，成功发动时会消耗少量的体力（经过一段时间后消耗的蓝色体力会自动回复）

系统关键词解说

连段系统

只要 SP 槽在 50% 以上，那么在使用 A 键的自动连段时系统就会用超必杀技作为连段的终结技。该系统的主要作用是给初次游玩本作的玩家熟悉基础的连段系统、打击感以及节奏。如果有进阶的打算，那就不要过分依赖，否则对于大部分角色来说，养成了连点 A 的习惯可不是什么好事噢。不过

考虑到 5AAA 在第三个 A 的动作发生时会有 SP 和 Burst 槽的回复加成，因此想快速积攒 SP 或回复 Burst 槽时也可以加以利用一下。

SP槽

SP 槽在回合开始时固定为 0%，本回合的 SP 槽状态不会持续到下一回合。通常状态下，SP 槽的上限为 100%，觉醒后则提升至 150%，全角色共通。以下行动会消耗固定量的 SP：1.SB 必杀技消耗 25%；2.（觉醒）超必杀技消耗 50%；3. 快速取消、防御反击消耗 50%；4. 一击必杀消耗 100%。注意，使用消耗 SP 的行动以及发动追击霸后，在一段时间内 SP 槽的增加量会停止或下降，我们将这种情况称为“冷却时间”。

カウンター

“在出招的途中受到对手的攻击，此时就会被系统判定为**カウンタ－**（破招，简称 CH）命中”，出招的途中何时被对手命中会触发 CH，这一点因招式而异。CH 命中的招式，会给予对方比通常时高的伤害（一般为 1.1 倍），受创硬直会增加。根据招式的不同被 CH 命中后的状态也不尽相同，有不少连段要在 CH 命中后才能成立。

フェイタルカウンター

フェイタルカウンタ－（特殊破招，简称 FC）可以理解为 CH 的强化版，用特定的招式 CH 命中对手，就能触发 FC，具体的招式因角色而异。FC 除了有 CH 的全部效果外，作为起始技接上后续连段时，对手不能受身的时间会大幅增加，也就是说触发 FC 后能接上一些连 CH 时都无法成立的特殊连段。

确定反击

简称确反，当防御了对手的大破绽招式后，可用快速的招式进行反击。此时对方无法防御，必中无疑。例子：防御了所有角色的总攻击后，都可以用 5A 或 5B 等发生速度快的招式确反。

回避行动

使用回避行动时，如果对手在自己面前的话就能绕到对手的背后，性能因角色而异，动作出现后的瞬间并没有无敌时间，所以从倒地状态恢复至通常状态时就算立即发动，也无法躲过对手先置的压制。此外除了对投技没有无敌外，回避行动在动作结束时会出现短暂的硬直，此时受到的攻击就会变成CH命中。

总攻击相关

总攻击是发动中全身附带防御性能（**ガ－ドポイント**），俗称“刚体”效果的中段攻击，不能蹲防，但被防后自身会出现极大的破绽，对手可以进行确反，全角色共通（动作各异）。总攻击命中后可以连打 A/B 键进行追击，追击的途中再输入 C 或 D 键就会发动挑空或横向吹飞的终结技。追击连打至 15 Hits 再发动终结技的话就必定会触发 FC。挑空后输入 7/8/9 方向，追打方会随被挑空的对手一同跃起，之后可以以连段追击；以横向吹飞作为终结技时，如果能打出 FC 且对手靠近版边，那么就会触发弹墙，此时也可以上前追打。

直防

直防是重要的防御手段，也是新手进阶的必经之路。成功直防后除了自身的硬直减少外，还会增加比平时更多的 SP。因为自身的硬直减少了，所以一些通常情况下没有间隙的连携也有可能出现空隙，此时防守方就有机会在空隙中使用逆切或者其他无敌技来反击。注意在防御一些多段攻击时，即使最初没有直防，在后续的段数中也可以通过回中再拉后的方式进行直防。

投技相关

投技是无法防御的近距离常用破防手段，被投方在规定的有效拆投时间内输入投技的指令就

能拆解，但是假如以投技触发了 CH，那么该投技不能拆解。地面和空中都分为 4 方向以及 6 方向（不输入方向时默认为 6 方向）两种投技，动作基本一致，但 4 投会与对手交换场上的左右位置（个别角色相反）；顺带一提，除了发生时间为 6 帧的真田以及 7 帧的雪子外，其余角色的投技发生时间均为 5 帧。

小跳跃

小跳跃的性能因角色而异，它的最大特点是可以在无法通常移动的感电状态中使用，玩家可以籍此来避免陷入完全受制于对手的不利状况。小跳跃中可以使用通常攻击以及必杀技，但无法进行二段跳、空中前冲或疾退以及防御；小跳跃落地后有较长时间的硬直，但这段硬直时间可以用除通常技以外的招式来取消。

逆切

逆切相当于其他格斗游戏中的“升龙”，由于指令简单且性能不俗，因此作为防身或反击技而言是非常强力的，不过挥空后的硬直也异常大。发动逆切时会将部分体力转化为蓝色体力，此时就算体力只剩下 1，也能照常发动，命中或被对手防御时都可以用超级取消来发动超必杀技。逆切的被 CH 时间非常长，而且不能使用快速取消来防止破绽，因此滥用的话极容易被对手确反致死。

逆切主要分为打击技与当身技两种，个别角色的逆切为投技。打击技在发生途中有无敌时间，当身技则需要格挡到对手的招式后才会衍生出攻击判定，另外部分角色在地面和空中的逆切动作也有所不同，个别角色如逆切为移动投的**エリザベス**则没有空中版本的逆切。

TIPS 何为“立回”：立回指的是对战双方在成功攻击到对方或防御对方招式前所进行的一切行动，也就是移动、牵制、压制等一系列活动，立回的目的是给自己制造有利的局面或者使对手陷入不利的状况。

关于受身

受身主要分为地面和空中两大类。在倒地的一瞬间或倒地状态中输入 A/B/C/D 任意一个按键即可原地受身，也可以长按按键来使用最速受身，起身过程到可以行动为止都处于无敌状态。如果不按键的话角色会一直躺在地上，利用这一点可以进行延迟起身来扰乱对手的起身压制节奏，使用得当还能转守为攻。但要注意倒地状态不是无敌的，所以被对手猜到的话就极有可能被对手以招式从地面上捞起来打连段。

在空中受到对方的攻击后，输入 A/B/C/D 任意一个按键即可受身，受身后可以立即防住对方的后续攻击，长按按键依旧可以使用最速受身，如果什么都不做的话就会落到地面并进入倒地状态。受身的同时输入对应的方向即可向想要的方向进行移动受身，4/6 类方向分别为后受身和前受身，不输入方向则是原地受身。如果自身处于被对手打连段的状态中，仔细观察 Hit 数字下方的青色槽，待该槽消失后即可受身，没有受身的话，下一招打中的时候，通常用红色数字表示的 Hit 数就会变为黄色，总 Hit 数下面会显示在多少 Hit 的时候是可以受身的。

Persona崩坏

任何需要召唤 Persona 的行动，在 Persona 出现到消失为止，途中的这段时间里若被对方的攻击命中，或者 Persona 出现时本体受到攻击导致 Persona 消失，体力槽下的 Persona 体力卡片就会减少一张，卡片变为 0 时就会进入 Persona 崩坏状态，之后在 10 秒左右的时间以内，任何使用 Persona 的行动都不能使用，除了通常技和（超）必杀技，即使作为演出出现的行动也包括在内，比如青 / 金 / 追击霸。卡片数量为全角色共通的 4 张，Persona 崩坏之前该卡片数量不会回复，Persona 崩坏状态回复到正常时卡片数直接回复到 4 张。

空中转向

本作的特色系统之一，自身角色跳到对手的身后时不会自动转向，（超）必杀技，空中前冲 / 疾退等涉及方向的输入会根据角色面向的方向而定。转向后，输入指令的方向也会相反，而防御是根据对手所在的位置而定，转向后仍旧不会改变，但转向后进行空中疾退时输入向前的方向也能防御。

防御反击

发动防御反击后，当前角色会取消防御动作转而使出特殊的攻击动作，且全身处于无敌 + 刚体的状态。因为是在防御中使出的攻击，所以对于进攻方来说是比逆切更难预判的防御手段。防御反击的动作和性能因角色而异，打击类的招式命中 / 被防后可以使用快速取消。

Burst

这里将三种 Burst 区别开来向大家解说。

青霸在受到投技和超必杀技的攻击途中不能使用。在地上使用青霸被防时不容易被反击，但是在空中发动被防或者挥空的话，自身角色会处于从空中到落地为止什么事都不能做的无防备状态，因此在准备使用青霸将对手弹开的时候也要考虑时机，最好在对手无法取消或中断招式的时候使用。

金霸只消耗 2/3 的 Burst 槽，所以使用后到 Burst 槽蓄满的时间比其他两种霸要短，体力占有优势想强势进攻时可以考虑用金霸。

追击霸并不是可以取消所有招式的，使用 Persona 攻击的一部分招式途中无法使用，如果成功命中对手，那么下一次攻击的伤害将变为通常时的 1.08 倍。

超必杀技

超必杀技的种类并不局限于打击技以及投技这两种常规的类型，本作在一般超必杀技的基础上融入了原著的特色，即部分超必杀技发动后当前角色会得到有利状态的加成，比如阳介的加速、千枝的加攻击力等，甚至有个别角色的超必杀技是会回复部分体力，又或者是强迫自己进入觉醒状态等。

觉醒

觉醒后除了具有前文提到的特性外，还有受到伤害时伤害量 ×0.625 的补正优势，具体的体力值也会发生相应的变化，详见下面的表格。举个例子来说，相同的一套连段，打在觉醒前的对手身上有 3000 的伤害，而打在觉醒后的对手身上就只有 3000×0.625=1875 的伤害。

全角色体力上限

角色	总体力	觉醒体力	觉醒实际体力
鸣上悠	9500	3325	5320
里中千枝	9500	3325	5320
花村阳介	8300	2905	4648
天城雪子	8500	2975	4760
巽完二	10500	3675	5880
白钟直斗	8000	2800	4480
クマ	9500	3325	5320
桐条美鹤	9500	3325	5320
真田明彦	10000	3500	5600
アイギス	9000	3150	5040
ラビリス	9500	3325	5320
エリザベス	7500	2625	4200
シャドウラビリス	8000	2800	4480

蓝色体力

以下情况会使部分通常体力转化为蓝色体力 ;1. 防御必杀技、超必杀技时 ;2. 使用逆切时会将总体力的 5% 转化为蓝色体力 ;3. 使用超级取消的系统时。虽然蓝色体力经过一段时间后会缓缓回复，但是只要被对手的攻击命中，那么蓝色体力就会变成实质的伤害。值得注意的是本作不会出现因为体力不多而在防御对手的磨血招式时 K.O 的情况。

一击必杀技

顾名思义一击必杀是命中后不管对方还有多少体力都能一击将对方打倒的招式，发动后角色会处于长时间的无敌状态。话虽如此，但一击必杀技大多为发生慢、准备动作明显的不考虑实用性的招式（真田和直斗的一击必杀技具有迷惑性，对付不明原理的人有奇效），大部分角色的一击必杀技通用指令为 222C+D，玩家可以参考游戏中自带的出招表。

异常状态一览

本作基本忠实地还原了原著中的大部分异常状态，异常状态对战局走势的影响非常大，除了消极状态外，其余的 8 种异常状态只需经过一段时间就会自动解除。下面就将这 9 种异常状态的性能以及不慎陷入异常状态后的通用对应方法为大家一一讲解。

感电

感电状态中无法左右移动以及跳跃，但可以使用回避行动或小跳跃，只要用招式命中对手，那么感电状态就会瞬间解除。

激昂

激昂状态下攻击力会处于提升的状态，但作为代价就是无法防御，就算攻击命中对手，也无法解除激昂，因此如果对手趁此段时间发起猛攻，而我方又没有太好的脱困手段，那么首选回避行动。

TIPS 暗转：使用（觉醒）超必杀技时，背景画面发生变化、时间暂停的特写，这个过程称为暗转。

恐怖

恐怖状态中受到的任何攻击都会被判定为CH命中，此时投技也无法拆解，是相当危险的状态之一。不过只要攻击命中对手，就能解除，但考虑到要冒着被CH的风险，因此最好还是采取回避为主的立回方式较为稳妥。

魅惑

魅惑状态中，每经过1秒钟，自己SP槽中的4% SP就会自动被对手吸取过去，就算自己的SP槽已经降到0%，对手也依然能继续吸取SP，该状态中以攻击命中对手即可解除。

中毒

中毒后每经过一秒都会削减一定量的体力，不过体力为1时是不会因为中毒而发生K.O的，但是中毒时减少的体力是按比例来计算的，因此在觉醒状态中陷入此状态的话会较为不利。

冰洁

冰洁状态中会处于无法行动、无法防御的超不利状态，虽然快速地连续输入左右方向可以缩短冰冻的时间，但对手极有可能也算准了这一瞬间，然后以下段、中段和投技进行无修正的多择，所以假如是在伤害修正已经很高的状态下被冻结(简单来说就是已经被打了一套连段，最后再被冻结)，那么可以故意不解冻，让对手的多择变成伪连，等连段已经接不上的时候再受身逃开。

混乱

混乱中输入4或6方向时，系统会判定为相反的方向，也就是说防御时需要输入6方向，此时只要用攻击命中对手即可解除，而混乱中最常用的防身手段就是不需要输入方向即可发动的逆切。

魔封

魔封状态下各种与Persona相关的招式、行动都无法使出，这一点基本上与Persona崩坏时一致，因为Burst也无法使用，所以就算被对手的大伤害连段起始技命中，也只能眼睁睁地看着自己的体力被大幅削减，所以假如不慎陷入该状态，对手不主动进攻的话，我方也最好保持距离静观其变。

消极

在一段时间里使用（空中）疾退的次数太多，屏幕中就会出现消极警告的提示，此时如果还是不采取进攻而是消极龟缩的话，就会进入消极状态。该状态下受到的任何攻击都将是通常时的1.5倍，只有采取主动靠近对手的立回方式一段时间后，该异常状态才会解除。

模式简介

LESSON MODE——教学模式

新老玩家都务必前来一游的模式，使用角色限定为鸣上悠，系统将最基础的移动、进攻、防御到更深入的快速取消、超级取消、觉醒等系统划分为独立的课题让玩家逐一去完成，每完成一个课题后系统都会自动推送下一个课题，直到全部完成为止。

STORY MODE——故事模式

本作中绝大部分角色的故事都是分为前后两部分的，玩家需要分别完成不同人物的故事，才能解锁全角色完整的故事。完成任意角色的前半部分（结局需出现TO BE CONTINUED的字样）后，该名角色卡片下方的圆形图标会以银白色的“P-1”字样标示，想完成后半部分就必须先完成特定角色的故事，之后再次选取该名角色的故事时就会出现后半部分的选项，完成后半部分的故事后，图标会变成金黄色，具体解锁方式见后文。另外个别角色的故事中存在着为数不多的分支选项，如果进入了“End”的路线，那么角色卡片的下方不会出现P-1的字样。建议多存档以达成全角色的“TO BE CONTINUED”，然后再完成对应角色的后半部分。

1. 初期可以选择的故事有鸣上悠、花村阳介、里中千枝、天城雪子，完成任意一名角色的故事，可以解锁巽完二和**クマ**的故事。

2. 完成任意两名角色的故事，解锁白钟直斗、桐条美鹤、真田明彦、**アイギス**的故事。

3. 完成来自《女神异闻录3》（简称P3）中任意一名角色的前半部分故事，解锁**ラビリス**（本作的原创角色）的故事。

4. 完成**ラビリス**的故事后（她的故事没有前后部分之分），解锁来自《女神异闻录4》（简称P4）中全角色的后半部分故事。

5. 完成《P4》中任意一名角色的后半部分故事，解锁来自《P3》中全角色的后半部分故事。

6. 完成《P3》中任意一名角色的后半部分故事，解锁**エリザベス**的故事。

操作一览	
操作	作用
方向键 / 左摇杆	光标移动
□	隐藏对话栏
○	文字快进 / 确定
×	文字快进 / 取消
△	自动播放开 / 关
L1	查看之前的对话
R1	快进至下一个选项出现的地方
R2	跳过本页文字
START	停止菜单
SELECT	操作提示开 / 关

ARCADE MODE——街机模式

与街机版相同的模式，玩家可以选择自己喜欢的角色，挑战与本作剧情密切相连的CPU角色，途中就算落败了也能选择续关继续挑战。通关后该角色的结局会收录在画廊模式中。

SCORE ATTACK MODE——分数挑战模式

玩家将与强化过的CPU角色进行多场的连续战斗，CPU角色一般会有特别的优势，比如本作的原创角色**ラビリス**的斧头等级会永远处于最高的Lv.5状态(红色斧头图标)、《P4》中的雪子会一直保持在火炎威力上升Lv.8+火炎攻击防御不能的状态，而《P3》中有名的BOSS电梯女——**エリザベス**则会以攻击力上升、SP自动高速化增加、体力值20000、个别超必杀技高速化发动等极为强势的状态登场，如果不幸落败的话是无法续关，直接Game Over的。

TRAINING MODE——练习模式

主要用来练习角色连段以及对策的模式。途中按下START键会显示专用的练习选项，除了可以设定体力/SP的残余量、对手是否受身/防御/还击外，还可以锁定部分角色的特殊状态，比如千枝的蓄力等级永远处于Lv.3、锁定**アイギス**的残弹数以及喷射槽的回复速度等等，除此之外还可以通过录像功能来记录对手的动作，然后再以播放功能来寻找招式的破绽、空隙、确反并制定相应的对策等。

CHALLENGE MODE——挑战模式

该模式中，玩家可以选择任意角色然后完成系统给出的30个专属课题，课题的难度循序渐进，初期为单发必杀技、超必杀技的简单任务，中期是基础连段，后期则是基本不考虑实用性的演示用高难度连段。因为一些需要二段跳或者惯性附加的招式并没有显示在指令中，所以如果遇到过不去的连段，建议玩家观看演示。另外每个角色的第30条连段是特殊课题，部分角色是要自行组合连段以打出指定的伤害，而部分角色要使用特定的招式完成连段。

VERSUS MODE——对战模式

除了最常用的与朋友对战外，还可以选择在 1P 或者在 2P 位置与自己选择的 CPU 角色对战。

NETWORK MODE——网战模式

类似于“《苍翼默示录》系列”的网战模式，分为“Rank Match（等级排名模式）”以及“Player Match（玩家对战模式）”，前者分为随机抽选对手以及按照自己的设定来抽选对手；后者则分为随机抽选对战房间、按自己的设定来抽选、创建房间以及接受朋友的招待状。

PLAYSTATION@STORE——网络商店

虽然游戏刚发售不久，但官方已经放出了相关的付费 DLC 供玩家选购。目前的 DLC 内容有：1. 战斗中的旁述（默认为久慈川理世），包括**アイギス**、桐条美鹤、山岸风花、花村阳介、**クマ**、堂岛菜菜子，注意这 6 位旁述全部可以通过达成单机内容的特定条件后解锁，所以玩家大可不必浪费这个冤枉钱；2. 全 13 名角色每人各 8 种的追加颜色，其中 6 种颜色可在线上 / 下模式中使用，而剩下的 2 种则只能在线下模式中使用。3. 全 13 名角色的戴眼镜造型。衣服颜色和眼镜造型除了购买 DLC 外没有别的入手途径，有兴趣的朋友可以考虑一下。

REPLAY THEATER——录像回放

可以观看在网战模式中保存下来的对战录像。

操作一览	
□	开 / 关边栏
○	暂停 / 播放
△	开 / 关操作提示
L1	逐帧播放
R1	快进
R2	快进至下一场
START	暂停菜单

GALLERY MODE——画廊模式

可以查看已经取得的结局插图、动画，并收听角色的台词以及系统音、场景音乐等。

OPTIONS——游戏设置

难易度、对战场次、每场战斗中的剩余时间、屏幕显示、声音设定、系统语音、按键设定、自动存档等项目都在此处设置。

进阶知识

全角色逆切数据一览

首先先解释一下何为“帧数”，帧数是格斗游戏中常见的用来计算时间的单位，1 帧 =1/60 秒。举个例子来说，鸣上悠的逆切发生为 10 帧，意思就是输入指令后需要经过 10/60 秒才会出现攻击判定，另外在招式发生后还会持续一段时间，期间有攻击判定的时间也会记录在表格中，以“10–12”的形式表示，意思就是 10 帧发生，但 10–12 帧时都持续有攻击判定。超级取消一栏中，标记○的表示可以超级取消，反之用 × 标示。

打击（投）类逆切

角色	发生 + 持续	无敌时间	超级取消
鸣上悠	地面 10–12（第二段 :13–22）/ 空中 4–6（第二段 :5–9）	地面 1–22/ 空中 1–9	○
天城雪子	22–33	1–33	○
巽完二	13–40	1–35	○
桐条美鹤	地面 / 空中 10	地面 / 空中 1–10	○
真田明彦	9–11（第二段 :16–18）	1–15	○
艾吉斯（アイギス）	地面 10–13/ 空中 8–11	地面 1–13/ 空中 1–11	○
拉比利斯（ラビリス）	26–30	1–30	○
伊丽莎白（エリザベス）	29–31	1–31	×
暗影拉比利斯（シャドウラビリス）	15–19	1–18	○

当身类逆切

角色	当身受付时间	发生 + 持续	无敌时间	超级取消
里中千枝	1–9	7–8（空中时基本一致）	1–18	○
花村阳介	1–31	1–22	–	×
白钟直斗	1–14	10–13/ 输入 6 方向后 10– 视距离而定	两种版本都是 1–25	×
クマ	1–13	9–24	1–100	×

全角色5A、2A性能一览

硬直差指的是招式被防御后出招方的帧数优劣变动，比如白钟直斗的 5A 被防后硬直差是 –2，意思就是 5A 被防后自身会出现 2 帧的劣势，相反如果硬直差是正数表示有对应数字的优势，而 0 则表示均势。

角色	招式	发生	持续	硬直差
鸣上悠	5A	5	3	–2
	2A	7	3	–3
里中千枝	5A	5	3	1
	2A	7	2	–3
花村阳介	5A	5	3	–3
	2A	6	4	–2
天城雪子	5A	10	4	–11
	2A	7	2	–5
巽完二	5A	6	3	–7
	2A	8	3	0
白钟直斗	5A	6	3	–2
	2A	7	3	–3
クマ	5A	7	3	–9
	2A	6	2（3）2	–1

角色	招式	发生	持续	硬直差
桐条美鹤	5A	7	1	–9
	2A	9	3	–7
真田明彦	5A	5	2	0
	2A	5	2	–2
艾吉斯	5A	5	3	–6
	2A	7	4	0
拉比利斯	5A	7	3	–7
	2A	7	2	–1
伊丽莎白	5A	8	2	–1
	2A	7	2	–1
暗影拉比利斯	5A	7	3	–9
	2A	7	2	–1

信息集结
特企集结
劲作集结
攻略集结

全角色疾退性能排名

全角色的疾退动作各异，性能也有所出入，下面将综合无敌时间、发生时间等因素列出一个疾退性能的评级，其中 S 为性能最优秀的疾退，D 则是最差的。

S：花村阳介

A：伊丽莎白、拉比利斯、鸣上悠、白钟直斗、クマ、真田明彦、桐条美鹤、艾吉斯、暗影拉比利斯

B：天城雪子

C：巽完二

D：里中千枝

全角色总攻击数据一览

发动总攻击时的基本流向是：输入指令后角色出现预备动作→身体出现白光，白光出现到消失为止，途中处于刚体状态→出现攻击判定→命中后的追击 / 被防时的收招硬直（硬直差），其中如果知道防住对手的总攻击后对方将出现的硬直差，会对确反有不小的帮助，下面就来看看总攻击的数据吧。

角色	刚体时间段	发生＋持续	硬直差
鸣上悠	15–24	24	–23
里中千枝	15–23	23	–21
花村阳介	17–27	27	–17
天城雪子	16–33	33	–11
巽完二	14–26	26	–5
白钟直斗	16–24	24	–20
クマ	17–28	28–33	–17
桐条美鹤	16–34	34	–15
真田明彦	19–27	27–35	–14
艾吉斯	14–28	28–32	–23
拉比利斯	17–27	27–30	–17
伊丽莎白	15–35	35	–20
暗影拉比利斯	17–27	27–30	–17

逆切以外的防御手段

输入简单指令后的第 1 帧便能以全身无敌的状态进行反击的“逆切”是游戏中的强力防身手段，但假如被对手防住或回避掉，那么基本就只能看着对手重创自己了，因 此逆切可以说是风险很高的防御手段。有鉴于此，下面为大家介绍一下其他的常用防御手段，熟悉了对手的角色后，根据情况而作出最合适的应对能大幅度降低防守时的风险，不过它们和逆切一样都是一把“双刃剑”，因此没有十足的把握时还是不宜滥用。

防御反击

优点	弱点
对手以本体进行连续的压制时较容易成功	需消耗 50%SP，招式的发生速度不快，可能被对手以跳跃取消等行动躲过

能在防御中使出的防御反击是被对手压制时最为安全的防御手段，对手除非已经猜到防守方要用防御反击，否则基本都会被防御反击的招式命中；如果对手有 50%SP 来快速取消、或者用一些可以跳跃取消的招式来压制的话，防守方就应该谨慎使用。

▲假如对手使用Persona的多段攻击来压制，那么也不要贸然地使用防御反击。

大跳跃后准备拆投

优点	弱点
可以躲开地面投技以及对手的骗拆投行动	容易被对手的对空招式和下段攻击命中

▲对上番长这种压制能力强的角色时，“大跳跃后准备拆投”的对策不太奏效。

假如对手在压制的途中故意延迟输入指令，然后利用时间差对防守方使用投技，这时防守方就可以在一瞬间输入大跳跃＋拆投（投技）的指令，之后如果没有跳起来，也会自动拆掉进攻方的投技；如果对手猜到防守方要跳跃逃跑而使用空投，由于已经预先输入了拆投的指令，所以也能自动破解进攻方的攻势。不过需控制这种防御手段的使用频率，否则对方可能会故意让防守方起跳，然后立即以不可空中防御的招式来对策，另外假如进攻方以下段的 2A 连打压制，那么也会在输入大跳指令时被破防。

回避行动

优点	弱点
对打击属性无敌且可以和对手交换位置	无敌时间不是第 1 帧发生，动作结束后的硬直较长

输入指令后从第 3 帧开始（也就是说前面 2 帧处于无防备状态），角色的全身进入对打击属性无敌的状态，但此时可以被对手抓投，而且还属于被 CH 的判定。另外回避行动结束后，角色会出现 9 帧的硬直，这段硬直无法以任何行动取消而且被打时也是 CH 判定。虽然无敌时间的发生和持续是全角色共通的，但由于移动的距离不同，所以性能也会有所不同，简单来说就是移动距离越远，回避性能就越好。

▲完二的回避行动只会移动很短的一段距离，遇到速度快的对手时比较吃亏。

小跳跃

优点	弱点
能对策足扫和投技	对足扫和投技以外的招式无防备

小跳跃在发生后会进入对足扫属性（下段技一般都是足扫属性，比如大众的 2A）以及投技无敌的状态，所以当对手打算以 2A 和投技来破防时，小跳跃就能同时化解它们的威胁并起到转守为攻的作用（小跳跃中可以出招），不过只要对手使用足扫属性和投技以外的招式进行压制的话，那么小跳跃就完全无效。因此小跳跃主要用来对付对手的固定连携。

▲小跳跃对美鹤的足扫有特效，尤其是当美鹤打算取消足扫上前抓投的时候。

疾退

优点	弱点
可以拉开距离并躲开对手的部分招式	无法回避持续时间长的招式，无法在地面受身后立即使用

疾退动作发生后角色会处于持续时间为 6 帧的全身无敌状态，全角色共通，只有艾吉斯在喷射模式中的疾退有 7 帧的无敌。因为系统设定为在地面受身后无法第一时间使用疾退，所以“受身后立即利用 6 帧无敌的疾退来逃跑”的“美好愿望”是不成立的（笑）。疾退的主要作用是利用无敌时间来躲过对手的一些试探性招数或者退到对手无法有效立回的距离，比如中距离遇到美鹤时就可以用疾退来躲开她的 5A。

▲绝大部分角色的疾退性能都相差无几，惟独阳介的疾退非常强力。

直防

优点	弱点
失败时的风险相对较低，成功时能增加大量 SP	较难对连续的下段压制奏效

地面直防成功后防守方会减少 2 帧的硬直，而空中直防则可以减少 4 帧的硬直。在成功直防的前提下可以提高其他防御手段的成功率，比如直防后大跳跃后拆投、直防后回避等等。另外由于自身的硬直减少了，所以一些通常情况下没有间隙的连携也有可能出现空隙，此时防守方就有机会在空隙中使用逆切或者其他无敌技来反击。

▲直防后可以躲开一些通常防御时无法躲开的压制。

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

全角色彻底攻略

角色强度和上手难度排名分别为：
★★★=最强 ★★=较强 ★=普通
★★★=难 ★★=较难 ★=简单

招式表中Persona一栏里带有○符号的招式，表示需要在Persona处于可使用的状态时才能发动的招式；而在SB一栏里带有★符号的招式，则表示对应强化版的必杀技。

NARUKAMI YU

角色强度：★★★ 上手难度：★

【固有系统】

无固有系统。

【角色概述】

无论何种距离都能游刃有余地进行应对的万能型角色，火力不低，压制、牵制和起攻能力都非常优秀，再加上攻防时皆可使用的逆切，使得悠成为了四强角色中的一员，他的连段构成没有特别繁琐的操作，几个常用的起攻套路既简单又强力，强烈推荐给新手使用的角色。

招式一览

通常技	Persona	SB	备注
5A	–	–	发生极快的招式
5A 追加 A	–	–	连打连段，压制中时常用来确认命中状态的招式
5A 追加 A 追加 A	–	–	连打连段，部分连段中作为抢血的收尾招式来使用
5B	–	–	攻击距离优秀，地面战时的主力牵制技
5C	○	–	常用的连段组成招式，被防也能跳跃取消
5D	○	–	发生较慢的3 Hits突进技，压起身时的主力之一
5D 追加 D	○	–	5D的追加攻击，配合本体能有不错的压制效果
2A	–	–	发生极快的下段技
2B	–	–	代表招式之一，地对空的主力，空中无法防御，1/2 Hits命中/被防都可以跳跃取消
2C	○	–	命中后将对手吹飞，不能受身的时间比较长，偶尔可用来打对手的乱动
JA	–	–	发生较快的招式，除了打连段外有时还能用作空对空
J2A	–	–	不是中段技，利用招式发生时改变落下速度的特征可骗对手对空
JB	–	–	招式有2 Hits，空对地的性能优秀，空连的重要组成部分
JB 追加 B	–	–	基本只用在连段中，偶尔可以在低空前冲后以JB追加B或JB落地2A形成中下段二择
JC	○	–	不是中段技，基本基本只用在连段中
JD	○	–	虽然不是中段技，但偶尔可配合本体起攻或压制
共通技			
总攻击	–	–	判定距离略短，但发生是所有总攻击里的前三
足扫	–	–	下段技，非高伤起手摸到对手后，一般都用此招收尾再接 5D 进行起攻 / 压制
投技	–	–	只有靠近版边命中时才能诱发弹墙，否则需要快速取消才能追击
空投	–	–	基本上只有快速取消才能追击
逆切	–	–	空中也可以使用的打击技，偶尔可以用超级取消来对付没有抓准确反时间的对手
必杀技			
（空中）214A/B	–	★	用来破防的核心中段技，但要注意 A 版被防后在帧数上略为不利
214C/D	–	★	下段突进技，途中处于低身位，连段中对手处在足扫够不到的距离时通常就用本招来收尾，被防时有确反
236C/D	–	★	C 版为远程飞行道具，D 版被防时自己有利，SB 版命中后对手进入感电状态

招式一览

必杀技			
214C/D	○	★	C、D 版的发生都非常慢，如果不在最远距离使用的话很容易被冲上来的对手确反，另外 C 版是从自己面前发出火炎，而 D 版则是在对手的身后；想牵制对手时基本只用 SB 版，因为它的发生较快，自身的硬直较小，而且会同时制造出 C 和 D 版的火炎，用在连段中也能提高不少伤害
（觉醒）超必杀技			
（空中）236236C/D	○	–	暗转中有无敌时间，常用在连段中或用来打消对手远程的招式，注意该招被防后个别角色可以从远处进行确反，如果 SP 充足的话可以用以下套路来破防：236236C →快速取消→本体在飞行道具的掩护下冲上前择对手
（觉醒）214214C/D	○	–	横向判定长、被防时硬直极小的高伤招式，通过特殊的方法以逆向命中对手后还可以进行追击

基础&应用攻略

充分利用通常技和必杀技来进行立回

近战时发生极快的 5A 和 2A 是压制的主力招式，5A → 5B → 2B → 5C 的连携是压制时的基本套路，途中确认命中对手后可以接上 214D，被防时也可以在 2B 或者 5C 的时候利用跳跃取消来逃跑或者组织新一轮的攻势，此外也可以选择 236C/D 作为压制的收尾，236D 的发生较慢，使用频率太高的话对手可能会反应过来进行插动或者逃跑，但考虑到被防后己方会处于帧数优势，因此偶尔一用还是可以的。在密不透风的压制中，将中段技 214A 或 214A+B 穿插进去可以有效地破防，SP 充足时还可以快速取消接上后续连段。

中距离时 5B 和 5C 是牵制的主力，5B 的攻击距离比 5C 还要远，所以就算只使用 5B 也绰绰有余。尽管空对地时有对下判定优秀的 JB 和空对空的 JA，但番长（鸣上悠的外号）一般不会主动跳到空中，因为本身持有强力的地对

▲ 2B 不管是否命中（2B 挥空时不可以），后面都可以接 5C 来延长确认的时间。

空技 2B，因此前冲 2B 除了可以用来对空外，还可以有效限制对手跳跃，强迫对手和番长打擅长的地面中距离牵制战，惟一需要注意的是 2B 挥空后会出现短暂的硬直，因此不可以太猖狂。担心对手以二段跳来骗 2B 的话可以考虑用风险较大的逆切，具体使用时机是：对手跳跃→我方 2B →对手二段跳→ 2B 挥空出现硬直→对手使出空对地攻击→我方逆切。

▲ 2B 有 2 Hits，命中后有一段时间给玩家去确认命中状态然后接上后续连段。

受到对手压制时，逆切和觉醒后的 214214C 都是不错的插动手段。由于逆切的指令非常简单，因此可以在防御中连打按键，如此一来只要对手的压制出现空隙，就会被逆切反击。不过需要注意的是逆切的判定距离较短，如果对手的压制已经将我方推开一段距离，那么逆切就极有可能挥空，为了弥补距离上的不足，此时就可以用横向判定极远的 214214C，此招就算被防也会将对手推远，属于风险低回报大的招式。

◀236236C的无敌时间很长，如果看到对手在远距离使用本体硬直较大的飞行道具时不妨用此招来反击。

▶ 破防&起攻的常用套路 ◀

骗对手拆投是简单有效的破防手段之一，具体的做法是压制或起攻时在对手的面前前冲一阵子，等对手以为我方要用投技而输入拆投的指令时，用 214A 来打对手一个 CH，接着可以用 5A → 5B →后续套路来带入连段或起起攻。214A 除了可以配合 Persona 来破防、择中段外，还能作为逃跑的法宝。被对手关到版边时可以找机会大跳，然后空中前冲→ J214A，这样做可以跃过对手直接逃到画面的另一边，虽然落地会有一定的硬直，但除非对手早有防备，否则基本无法追击。

▲因为 214A 被防后自身会有轻微的不利，所以用来骗对手拆投时要注意确认命中的状况。

足扫→ 5D 的连携将对手放倒后将迎来极为有利的起攻局面，假如对手不受身，可以看准了时机后对不受身被 5D 命中的对手再来一次足扫→ 5D，虽然是伪连，但对手无法逃脱。如果对手立即受身，那么就要强制防御 5D，之后可以利用以下的几种套路进行多择破防。

1.5D 被防→前冲 214A 择中段→ 5D 追击→ 5B → 5C →后续套路

2.5D 被防→前冲 2A 择下段→ 5B → 5D 追击→前冲 5B → 5C →后续套路

3.5D 被防→前冲后利用回避行动移动到对手的身后→ 5D 追击→继续压制

其中第三个套路不仅可以和对手交换位置，还能在回避行动中利用防御的时间差，令对手输入了错误的防御方向导致被 5D 追击破防。前面两条套路只要成功破防，那么就是连续技，输入时要保持连贯性。

◀5D→足扫后的起攻套路简单粗暴，只要对手被扫倒后立即受身，接下来就只能乖乖地等着被中、下段以及逆向进行多择。

角色对策&连段

▶ VS.鸣上悠 ◀

番长在地面中的主力中段技 214A，被防时会有 2 帧的劣势，之后只要用发生快的招式如 5A 和 2A 抢招即可防止继续受到压制，但要注意番长可能会在 214A 被防后以无敌技来防止对手插动。个别 5A 和 2A 发生较慢的角色，可以考虑用逆切或者发生较快的投技来应对，但也不要过分依赖让对手抓到习惯。

非贴身时，中距离防住 214A 后双方基本处于均势，或者说是对番长有利的局面，因为他的 5B 很长，我方除非有发生快且距离优秀的 5A，否则很难取得先机。如果没有很好的对策，那么推荐选择疾退来拉开距离。附带一提，虽然地面的 214B 被防后番长有利，但空中 214B 被防后基本上是防守方有利。

▲如果是在贴身的距离里防住了214A，那么防守方会有2帧的优势，我们要及时反应过来并以发生较快的招式如5A来抢招。

逆切是番长的强力抗压手段，因为第一段判定无法空中防御，所以压起身或在压制中以跳跃来防范这招的效果并不好，建议猜到的话还是在地面老实防御比较妥当。防住番长的逆切后，对手可能会立即用 J236236C 来取消自身的破绽，最佳的对策是防住逆切后回避到番长的身后，然后再进行确反。

▲防住番长的逆切后如果第一时间用发生较快的 5A 确反，那么就算番长超级取消出 236236C，我们也可以防住或者以回避行动躲掉对手的超杀。

推荐连段

注：2B、JB 没有特别指出的都是以 2 Hits 命中对手。

1. 总攻击→追击→ C 终结技（FC）→ JB 追加 B → jc JB 追加 B →逆切 /J2A

2. 总攻击→追击→ C 终结技（FC）→ JB 追加 B → jc JB → JC → J214A →超级取消 236236C

3.（近版边）总攻击→追击→ D 终结技（FC）→ 5B → 2B → JC → J214B → 2B → JC → J214A → 5AAA

4.214B（FC）→前冲 5B → 5C →最速低空前冲 JB（1 Hit）追加 B → J214B → 2B → JC → J214B → 2B → JC → J214A → 5AAA

5.2B（CH）→（JA）→ JC → J214B →快速取消后空中前冲 JC → J214B →落地 2B → JC → J214A → 5AAA

6.（对手靠近版边）2B → 5C → 214D（3 Hits）→快速取消→ 214B →落地后起跳 JC → J214B → 5B → jc JC → J214A → 5AAA

7.（近版边）投技→ 2A → 5C →低空 214A+B → 2B → JC → J214A → 5AAA

8.5B/2B → 5C → 214D →快速取消后最速 214B →前冲 5B → JC → J214B → 2B → JC → J214A → 5AAA

9.（近版边）214A（CH）→ 5B → 5C → 214D →追击霸→ 214B →低空 J214A+B → 2B → JC → J214B → 2B → JC → J214A →超级取消 214214C

10.5C → 214D →追击霸→ 214B →前冲逆切第一段判定→超级取消 214214C 以背后的判定命中→ 2B → 5C → 214214C

11.236D（第二段 FC）→追击霸→微前冲 214214C 以背后的判定命中→ 2A → 5C → 214A →超级取消 214214C 以背后的判定命中→ 2B → 5C → 214A →超级取消 214214C 以背后的判定命中→ 2B → 5C → JB 追加 B → jc JB 追加 B →逆切

SATONAKA CHIE

里中千枝

角色强度：★★★ 上手难度：★

【固有系统】

蓄力等级：使用了超必杀技（236236A/B）后千枝会在一段时间内处于攻击力上升的状态，SP槽上方会出现特殊的计量槽显示剩余的时间，蓄力等级从最低的红色槽至最高的蓝色槽共有三个等级，每使用一次超必杀技提升一级。

【角色概述】

千枝是近战特化的角色，虽然攻击距离较短，但本身的突进能力在游戏中名列前茅，因此想靠近对手展开擅长的近距离攻防战可以说是轻而易举的事情，强力的起攻多择和骇人的火力也是她的制胜法宝。与鸣上悠一样，她也是一位在游戏中面向初学者的顶级角色，一般的高伤连段对操作并没有太苛刻的要求。

招式一览

通常技	Persona	SB	备注
5A	–	–	神技之一，由于5A被防后有1帧的优势，因此5A→前冲5A的无限压制非常强力
5A 追加 A	–	–	多段攻击，可以籍此来确认5A是否命中再作出后续的行动
5A 追加 A 追加 A	–	–	被防时会将对手拉回
5B	–	–	发生较快，距离较远的通常技，作为连段起始技而言补正优秀，确反时的首选招式之一，命中/被防都可以跳跃取消
5C	○	–	中距离牵制的主力招式，命中/被防后都可以进行跳跃/前冲取消，CH命中时可以前冲取消进行追击
5D	○	–	起攻和连段时的常用招式
5D 追加 D	○	–	持续时间非常长，压起身时的首选招式，被防时千枝处于大优势，之后本体可进行中下段多择
2A	–	–	低身位的下段技，可以躲过某些打点较高的招式，比如番长的5B、美鹤的5A等
2B	–	–	命中/被防后都可以进行跳跃取消，无法空中防御，攻击判定强但范围偏小，加上挥空时的硬直较大，因此用来地对空不太可靠
2C	○	–	动作和招式判定基本上与5C一致，但由于是不同的招式，因此5B→5C→2B→2C的连携成立
2D	○	–	发生速度略快于5D，但Persona的前进距离稍短于5D，其发生较快和版边命中时诱发弹墙的特征常应用在连段中
2D 追加 D	○	–	被防时自身的有利帧数不如5D多，但发生较快偶尔用在特定的起攻套路中
JA	–	–	发生快、可进行连打的空对空招式
JB	–	–	配合Persona起攻时的强力中段技，横向判定优秀，打点略高，用来地对空时要算准时机，否则对手有可能以低身位的招式反击
JB 追加 B	–	–	常用在连段中或以特定的套路进行二择，如低空前冲JB→追加B/落地2A
JC	○	–	对下方判定强的上段技，主要用在连段中
JD	○	–	发生慢但持续时间长，可以在按D键的同时追加8/4/2方向来改变Persona的攻击轨迹，常用来压制
共通技			
总攻击	–	–	游戏中发生最快的总攻击，破防能力优秀，命中后可以接上高伤的后续连段，偶尔作为连段的收尾招式以方便后续的起攻
足扫	–	–	和 2A 一样是低身位的招式，持续和硬直都比较大，将对手扫倒可以配合 5DD 起攻
投技	–	–	投到对手后会和对方交换位置，因此不想换位的话要用 4 方向的投技，CH 时可以用 2A 追击，通常命中时则要快速取消才能追击
空投	–	–	和地面投一样，需要 CH 命中时才可以无消耗进行追击
逆切	–	–	地面时是当身技，包括投技在内的招式都可以抵挡下来，成功当身后会使出多段飞踢，空中则是直接使出飞踢；由于地面版的收招硬直很小（当身有效时间也相对较短），所以在体力靠近 35% 时经常在远距离利用空发逆切来主动觉醒

招式一览

必杀技			
（空中）236A/B	–	★	A 版的发生速度较 B 版的快，前者被防时自身不利，后者相反，SB 版的轨迹介于 AB 版之间，被防时有利，连段的主力招式
236A/B 中追加 236A/B	–	★	追加此招时可以延迟输入，该招依次有两段判定，段位分别是中、下段；A 版发生快、命中后对手不能受身的时间较短，B 版刚好相反，SB 版则是发生快，不能受身时间长
（空中）236C/D	○	★	攻击力极高的单招，CH 命中时往往有着一发逆转的可能，不过招式的准备动作较长，一般只作为空连的收尾招式，但以此收尾的话就无法继续进行后续的起攻压制了；SB 版的特点是招式结束后本体还可以在空中进行其他行动
214C/D	○	★	招式发生后只有 Persona 具有攻击判定，一般只用在连段当中，其中 C 版被防不利，D 版被防微有利，SB 版会附带刚体效果且被防有利，不过此招主要还是作为连段的组成部分
（觉醒）超必杀技			
236236C/D	○	–	中段判定，单发威力高，常作为连段收尾时的抢血招式；虽然被防时自身的硬直较小，但凹招时有可能被对手以回避行动躲过然后再确反，因此不可滥用
236236A/B	–	–	固有系统招式，最多可进行 3 次蓄力，攻击力加强的倍率依照蓄力等级分别为：Lv.1=1.25 倍、Lv.2=1.5 倍、Lv.3=2.5 倍
（觉醒）（空中）214214C/D	○	–	俗称陨石，有发生保证，虽然大部分角色都有对应的方法来躲过此招的压制，但此招依旧有着扭转局势的作用；C 版是在画面左侧落下陨石（以 1P 为例），D 版的陨石则落在画面的右侧

基础&应用攻略

以惊人的攻击力 展开贴身的攻防战

得益于被防时加 1 帧的 5A，千枝近身的压制能力在游戏中数一数二，对战中基本以前冲或空中前冲来突进，然后以 5A →前冲 5A、5A → 2A → 5A → 前冲 5A 的套路向对手展开密不透风的压制，给予对手一定压力后就可以将投技穿插其中，又或者在起跳的同时转向，然后以空中疾退 JB 来打对手的逆向，任何招式摸到对手后带入后续的 5DD、2DD 起攻，在有优势的情况下以各种方式来撕开对手的防御。此外，为了防止对手的插动或者回避，在压制途中要注意对手的逆切，5B/2B 被防后最速疾退的套

▲236A/B追加236A/B后会出现中下段的判定，在中段判定发生后立即快速取消然后以中段的总攻击往往能打对手一个措手不及。

路是骗对手逆切的有力手段，而5A→最速空中疾退/5DD/2DD用来对付回避行动都有不错的效果。当SP在50%以上时就可以考虑用性能在游戏中首屈一指的总攻击来择中段，反应快的话就算没有择到对手也可以立即快速取消，然后前冲5A进行下一轮的压制。

▲5A被对手直防的话千枝会处于不利的状态，因此压制时也要注意观察对手的身上是否出现了白光并制定对应的压制套路。

靠近对手的途径除了前冲和跳入外，中距离时也可以用5C来试探对手，一旦被防立即前冲取消，此时千枝会有1帧的劣势，如果对手没有5帧的5A或发生快的招式、无敌技，那么5C→DC→5A的压制套路基本上可以让对手什么都做不了，如果前冲取消后猜到对手要凹招了，主动用当身逆切可以有效避免对手插动。觉醒超必杀技陨石也是辅助我方靠近对手的强力手段之一，使用者需要根据对手所在的位置来选择陨石落下的位置，陨石让对手老实防御后，跳入→低空前冲JB/落地2A是强力的中下段二择，择中后可以扫倒对手带入起攻，因此SP充足时不妨多“依赖”一下陨石。

◀使用觉醒超必杀技陨石时本体会有一定的无敌时间，远距离时可以借此来躲开对手的飞行道具并顺势转守为攻。

▶ 配合Persona组织攻势 ◀

摸到对手后如果条件不允许我们打大伤害连段，那么优先以足扫→5D追加D的套路带入起攻。因为5D追加D的有着多段的判定，千枝可以确认对手防住该招后再上前多择。具体的做法是：足扫→5D追加D→向前跳跃→在空中确认对手起身后的行动，如果对手以无敌技插动，我方可以防住；对手老实防御时→前面提到过的中下段二择。无论择哪个段位，被防后都可以继续带入5A的优势帧压制套路。起攻时假如对手装死不受身，可以用2A捞起来带入连段。

▲5D追加D或2D追加D压起身时的基本二择套路，在这个高度进行空中前冲然后以JB择中段。

5AA被防后硬直很小，此时如果直接使用5D追加D或2D追加D，对手一般很难反应过来，如果对手开始对该种压制方式有防备，则可以在5AA后跳跃取消并在起跳的同时输入JC来打对手的乱动，摸到CH后可以直接落地打连段。

236A+B的落地硬直几乎没有，通常压制中如果SP充足不妨带入这招，当对手防完后，可以在落地时利用236A+B追加B以及2A来进行中下段的二择，假如对手专注于防御二择时，也可以直接用投技破防，再者还可以在236A+B今后延迟追加后续的招式来对付以通常技插动的对手。

◀落地后的2A择下段，也可以落地后直接用总攻击以不按常理出牌的套路来择中段。

角色对策&连段

▶ VS.里中千枝 ◀

千枝的足扫→5DD起攻非常烦人，如果没有对策的话很容易就会被该种起攻方式活活屈死。这种起攻套路其实有一个时间点会露出较大的空隙，那就是在5DD里Persona最后的挥刀动作中，得知这一点后可以制定出对应的起身方式来逃离千枝的压制，具体为：被足扫放倒后不要立即受身，尽量在Persona最后的挥刀动作中以受身时的无敌时间躲过判定，此时对手会出现8帧左右的空隙，我方可以立即以发生快的5A将千枝的Persona打破，没有快速5A的角色则可以用大跳或者回避行动来应对千枝本体的压制，熟练掌握这个抗压技巧后可以大幅度减少被起攻时的压力。

前面提到过千枝的5A压制套路，为了避免被这个套路无限压制，防守方需要尽量直防她的5A来取得帧数上的优势，其中最常见的套路5A→2A→5A在防御时可以用121的指令来直防，成功过看见白光后就可以考虑用发生快的5A或投技来和千枝的5A叫板。

▲掌握好受身时机后便可以在躲掉千枝的5D追加D的同时以5A点掉她的Persona，又或者以回避行动逃跑。

推荐连段

1.5A/2A→5B→2B→5C→236A追加236A→236C/214C

2.5A/2A→5B→2B→236A追加236A→236236A→微前冲5C→236B追加236B→236D

3.2B（对空）→5C→延迟236B追加236B→236D

4.JB（CH命中空中的对手）→落地5B→5C→JC→J8D→落地微前冲5B→2B→JB→JC→J236C

5.（近版边）总攻击→追击→D终结技（FC）→5B→5C→2D→JD→落地236B追加236B→214D→超级取消236236D

6.（对手靠近版边）地面逆切→5C→JC→J8D→落地236B追加236B→214D→超级取消236236D

7.（近版边）5B→2B→5C→236A追加236A→5B→5C→JB追加B→JC→jc JB→JC→J236C→快速取消→J236C

8.5B（CH）→2D→前冲5B→5C→JC→JB追加B→J8D→落地236B追加236B→214C→超级取消236236D

9.5C（CH）→前冲取消→5B→2B→236A追加236A→214C→236236D

10.地面或空投→快速取消→5C→236B追加236B→236D

11.地面或空投（CH）→2A→5C→JB→JC→jc JB→JC→J236C

12.（蓄力等级Lv.1以上的状态中）236A（FC）→足扫→JC→JB→落地5C→疾退取消→5C→前冲取消→5B→5C→疾退取消→5C→前冲取消→5B→5C→236B追加236B→5C→前冲取消→5B→5C→214C→超级取消236236D

HANAMURA YOUSUKE

花村阳介

角色强度：★★　上手难度：★★

【固有系统】

加速：觉醒状态中发动觉醒超必杀技 214214C/D 后的一段时间内，部分招式的攻击速度、有利时间和移动力上升，许多招式都变得可以利用前冲或跳跃取消，行动力大幅 UP。SP 槽上方会出现特殊的计量槽显示剩余的时间。

【角色概述】

阳介的攻击距离偏短且体力值不高，不过他有着全角色中首屈一指的机动力，加上多彩的空中立回，足以弥补自身的劣势。阳介的基本操作虽然不算复杂，但由于他的速度较快，所以相对的也要求玩家有一定的反应和手速，新手如果对这两点有自信，不妨尝试一下。

招式一览

通常技	Persona	SB	备注
5A	–	–	牵制的主力技，被称为阳介的生命线，下方判定大能命中蹲下的对手，命中时可以接上5C。时机把握准部分情况可当做对空技使用。CH时微前冲5A带入连段
5A 追加 A	–	–	5AA后同样可以用5C追击
5A 追加 A 追加 A	–	–	招式结束后自动腾空，之后可以使用空中必杀技
5B	–	–	该招有3Hits，被防时自身微有利，只有在命中后才能跳跃取消。除了压制外，立回中看准距离先置能有效应对冲上来的敌人，CH后和5A一样可以微前冲5A带入连段
5C	○	–	连段和压制套路的组成部分之一，除了横向判定外对斜上方也有一定的判定，但基本不用来对空，发生快距离远，对付千枝、真田这类手短的角色有显著的效果。打中空中的对手会将其踢飞到远处，用236A+B可带入连段
5D	○	–	发生慢但突进速度快，距离有3/4个左右的屏幕，远距离时可以用来试探对手，但要注意被对手打破Persona。CH时会给对方造成大硬直
5D 追加 D	○	–	活用该招可以形成本体与Persona一同压制对手的局面，判定非常大，有时候会故意用此招来引诱对手打破Persona，然后本体再上前狙击对手。CH时对手直到落地前都无法受身
2A	–	–	可进行最多3次连打的下段技，虽然距离稍长于5A，但攻速不及5A，所以命中后无法接上5C
2B	–	–	被防时也能跳跃取消的地对空主力招式，注意挥空时的硬直较大，被防时也要用其他招式或跳跃来取消，否则容易被对手反击
2C	○	–	发生慢但命中后对手的硬直较大，对应FC，因此常作为确反对手逆切时的大伤害连段起始技
JA	–	–	发生较快的空对空招式，偶尔可利用其判定打对手的逆向，身体后方有判定
JB	–	–	空对地的主力招式之一，虽然会被对手的地对空招式打下来，但在对手防范阳介其他丰富的空中招式时此招便有了用武之地
J2B	–	–	可以改变落地惯性的招式，不过就算命中了地面的对手也基本接不上连段，因此主要利用其命中后长时间不能受身的特点进行空连，基本不会单独使用
JC	○	–	JC的攻击判定持续时间非常长，与同样用作空对地的JB相得益彰，远距离低空前冲JC是常用的突进手段。被对手防住后落地前输入J236A进行正逆择也是很有效的进攻方式
JD	○	–	此招无法追加D，但胜在能横穿整个画面的攻击距离，低空JD是非常好用的远距离牵制技，比起5D硬直也要小很多，但同样要注意被对手打破Persona
共通技			
总攻击	–	–	性能中规中矩的总攻击，命中后的伤害回报还算可观，虽然有着途中避下段的优势，但不推荐将其视为主力中段技
足扫	–	–	持续时间长、阳介自身少有的距离较长的招，途中处于低身位的下段技，偶尔可以用于对策美鹤5A这类打点较高的攻击。被防后除了（超）必杀技外无法取消，因此在压制中的使用频率不高
投技	–	–	命中后对手会进入中毒状态，需要快速取消才能接上连段，注意取消的时机最好是在第二发攻击命中对手的瞬间
空投	–	–	命中后的状况基本与地面投一致

招式一览

共通技			
逆切	–	–	当身技，没有空中的版本，当身的有效时间非常长，可以抵挡包括投技在内的招式，近距离成功当身后会强制对手进入倒地状态，注意当对手濒死时就算当身成功也无法将其 K.O，发动时阳介后方没有判定。当到对方空中攻击、无敌技后可以 2A 追加连段
必杀技			
236A/B	–	★	突进技，A 版的发生快常用在连段中，但连段的总伤害难以提高；B 版的发生慢，命中后对手浮空，打连段时基本只能接在 2C 后面（除非距离非常近不然对手一般需要处于蹲姿才能接上）；SB 版的发生最慢，但发生后会进行高速的远距离突进且有短暂的时间附带对弹属性无敌的性能。这招接触到对手时阳介自身会处于浮空状态，此时发动快速取消再马上挥出 JA 可形成肉眼无法反应的超高速中段，与 2A 配合在关键场合十分好用
空中 236/214C/D	–	★	236 为向正面的斜下方丢出苦无，214 的则向着背面，C 版的苦无轨迹是在自己的面前，D 版的前方幅度更大；此招可有效地骗对手的地对空招式，但收招时有硬直，如果被对手猜到的话会遭到确反；SB 版硬直小，落地前就可以进行空中行动。另外要注意需要等丢出去的苦无消失为止才能再次使用此招
空中 236/214A/B	–	★	俗称宙返，236 向前进行弧形跳跃，214 向后，招式发生后有短暂的对打击技无敌性能，此招最多可在空中连续使用 3 次，偶尔可在靠近版边的地方打对手逆向，在固有系统加速状态下可以增加一次使用次数；B 版的浮空高度较 A 版的高，SB 版的阳介会垂直跳跃并强制追加攻击
空中 236/214A/B 中 A/B	–	–	上一招后的追加攻击，伤害可观，但基本只在连段中使用，命中后可以继续使出宙返直到使用次数到达上限为止
空中 2C/D	○	★	落地后的突进技是下段，被防会遭到确反，CH 命中时可以追击；出招后有短暂的准备动作，在这段准备动作中可以使出其他必杀技来取消 2C/D；D 版在空中的待机时间变长（有更多的时间取消其他必杀技），落地后的攻击距离更远但较难追击；而 SB 版会立即垂直落地，不会出招，硬直最小但并非完全安全
236C/D	○	★	无法防御的移动投，注意不是打击投，所以只有在对手完全处在地面时才能命中，命中后对手进入混乱状态，C版发生快距离短、D版发生慢距离长，SB版的距离更远并且在发动时会自动纵向锁定对手所在的位置。Persona吐出烟雾的瞬间可用觉醒超必杀取消并前冲带入连段，不过时机较为严格需要练习目押
（觉醒）超必杀技			
（空中）236236C/D	○	–	发生时有一定的无敌时间，之后可以通过输入方向来控制 236236C/D 风的移动轨迹，注意命中后要将对手控制在 236236C/D 风中心偏上的位置，否则太低的话可能会让对手跌出攻击判定的范围，太高的话则会降低伤害。这招通常作为连段的收尾使用，注意必杀快要结束的时候输入下方向让阳介提前下降，这样对方受身时阳介就可以处于较为有利的状态继续压制，收尾时阳介自身若飞的太高，落地后别说不利有时甚至可能遭到反击，所以结束时间必须计算好
（觉醒）214214C/D	○	–	固有系统加速，一定时间内强化自身的各项能力（招式），5A/2A 的发生会加快 1 帧、前冲疾退的速度增加（前冲时本体会短暂地消失）、宙返次数 +1、A 连打连段的组成发生变化、5B/5C/2C/JC 可进行跳跃取消、通常技命中 / 被防时可以进行前冲取消或疾退等等。少数弱化点：5A、5C、2C 的同技补正增加，一套连段内当中某一招一旦使用第二次下面基本是什么都连不到了。状态中再次输入 214214C/D 加速槽会恢复至 100%

基础&应用攻略

利用速度占取先机

地面牵制时主要用5A、2A和5C，5A或2A被防后接上5B，因为5B被防后我方处于优势，因此之后可以继续前冲5A/2A或用投技打破对手的防御。空中战时JA拥有不错的空对空性能，先置使用能有效地限制对手在空中的行动；JB和JC都可以用来空对地，两者的判定发生时间和持续时间都不太一样，交错使用能降低被对手地对空的风险。有能量快速取消的情况下，面对喜欢挥2B对空的对手阳介偶尔可以尝试J2C来打CH，CH后随便打一套的回报都是相当可观的，被防后可快速取消/觉醒状态中使用超级取消继续压制。远距离时不妨用距离优秀的低空JD来制空。

空中236C\D是常用的牵制技，一般在远距离时大跳出236C来防止对手的突进并给予对方移动

▲连续压制中的236C/D能打对手一个措手不及，命中后要对对手的逆切有所防备。

▲5B是近战时的主力，出招时尽量做到确认命中的状况，被防→继续压制、命中→打连段。

▲远距离在高空中撒苦无的最大作用就是让对手无法随心所欲地突进、进攻。

时的压力，但要注意对上某些拥有高速突进能力的角色时不可过分使用，否则可能会在落地硬直中被对手确反。地面的236C/D是用来“偷鸡”的招式，无法防御，SB版的有效距离更能横穿9/10个屏幕，命中后对手陷入混乱状态，之后以阳介那变化多端的多择来破防可以说是轻而易举的。话虽如此，使用频率太高的话有可能被对手抓到习惯，然后以大跳或回避行动来躲过再对处于硬直中的阳介确反。比较推荐的使用时机是在压制中，比如5B、5C、2C这几个被防后会让对手硬直增大的招式。

应用丰富多变的压制使对手不知所措

阳介的5D及其派生是非常好用的压制招式，不仅贯穿横向画面，阳介在第一下发动硬直结束后自身可以自由行动，并在Persona消失之前的这段时间内随时启动第二下派生攻击。因此很多对手被5D压到都不敢轻举妄动，乱动很可能被派生打CH带入连段，即使将P打掉也会遭到阳介本体的攻击。5D固定住对手后使用2A、投、总攻击进行三择，如果看到阳介总攻击被防住，马上派生5D的第二下就可以避免遭到确反（建议总攻击大多在可以快速取消或有5D的掩护下使用）。

注意5D启动非常慢，最开始也没有攻击判定，乱用会被对手连人带Persona一起猛揍，建议基本在非常远的距离或是将对手放倒在地后使用，一般立回时突进较多以低空JD为主。

想要用阳介战胜上级者必须掌握一个行动技能——滑空。一般情况下空中前冲是横着进行的，阳介在空中前冲的瞬间输入J2B并立刻用空中转向（AC）/空投（CD）将动作取消，此时空中前冲会变成一个超高速往前斜下方向移动的滑空，配合JA、J236A派生A/B会形成强力突进中段/正逆择。向后方滑空的时候跳起来需要先空中转向，然后再输入上述指令。掌握了滑空后的阳介机动性将提升一个档次，进攻、逃跑十分方便。由于滑空太快的缘故，大部分角色除了先读猜以外很难用2B对空将阳介打下。

▲发动5D后本体跟随Persona一起上前。

▲露出破绽时用第二下派生攻击辅助。

角色对策&连段

VS.花村阳介

要破解阳介的近身压制，那么就要对5B作出相应的对策。防住5B后我方会有1帧的劣势，阳介一般会用前冲5A继续压制，虽然可以用逆切来反击，但被对手猜到的话会遭到大伤害的确反（阳介用于确反逆切的2C FC是最大伤害连段的起手，血不厚的被打一套差不多就要挂了），因此要尽量降低逆切的使用频率。风险较低的对策是防住5B后进行疾退或者使用回避行动，前者可以避开阳介接下来的前冲5A，就算被对手猜到我方要疾退，对手也没有太好的办法来重创我方；后者也可以避开前冲5A，但因为回避行动后自身会出现短暂的硬直，而且硬直中受到的所有攻击都会被判定为CH命中，所以被对手逮到的话……此外，如果能直防5B，那么防守方会有1帧的优势，鉴于阳介的5A是5帧发生，持有6帧以下发生的招式的角色可以抢招。

被压制中阳介有时会使用宙返配合J2C等进行正逆中下段择，他跳起来时可以用空投对策，不过若是担心其他的派生最安全的方式还是后跳防御。阳介处于加速状态中很棘手，我方在地面的行动要变得十分谨慎，若挥空有一定硬直的招阳介完全可以看到后再前冲5A直接确反。另外阳介的逆切持续时间比其他角色要长很多，要耐心等待苦无收回再攻击，确反早了很容易中招。

推荐连段

1.5AA/2A→5B→5C→2C→236A→J236C

2.（蹲姿限定）5A/2A→5B→5C→2C→236B→236A派生A/B×2回→J236D

3.5B康→前冲5A→5C→2C→236B→236A派生A/B×2回→J236D

4.2B→JBB→J2B→JBB→J2B→J236D

5.总攻击→追击→C终结技→JBB→J2B→jc JB→J2B→J236D

6.（近版边）总攻击→追击→D终结技→5C→微延迟236B→J2C→2A→2C→5C→5AAA→J236B派生B→236236C/D

7.2C（FC）→236B→J2C→2A→2C→J2B→236A微延迟派生A/B×2回→J2C→2A→2B→2C→JBB→J2B→J2B→236236C/D

8.236A+B（CH或空中命中）→延迟236A派生A/B→微前冲5A→2B→2C→JBB→J2B→J236D

9.投技→快速取消→前冲2C→236B→236A派生A/B×2回→J236D

10.空中投技→快速取消→2C→2B→JB→J2B→JB→J2B→J236D

11.J2C（CH）→5B→2C→JBB→J2B→JBB→J2C→J236D

加速状态

1.5AA→2B→5C→2C→前冲取消5AAA→236B派生A/B→236A派生A/B→J2B

2.5B→5C→2C→延迟236B→236A派生A/B×3→J2B→jc JC→J236C

3.2A→5B→5C→2C→前冲5AAA→236B派生A/B→236A派生A/B→J2B

4.对空2B→2C→前冲2B→JBB→J2B→jc JAA→J2B→J236D

5.2C(FC)→延迟236B→J2C→2A→2B→J2B→236A派生A/B→延迟236A派生A/B→J2C→5B→5C→延迟前冲5AAA→236B派生A/B→J236C

6.（版边）总攻击→追击→D终结技→延迟2B→236B→J2C→2A→2C→延迟5C→低空前冲JC→5AAA→236B派生A/B→236236C

加速状态中部分连段以J2B收尾后马上进行空中疾退取消，可以避免陷入不利状况

天城雪子

AMAGI YUKIKO

角色强度：★ 上手难度：★★

【固有系统】

雪子的固有系统有两种，第一种是**火炎等级**，初始为 Lv.0，最高为 Lv.8，使用 214C 时增加一级，使用 214C+D 增加两级，等级越高，火系攻击的威力就越高，火炎等级无法继承到下一回合。第二种是**火炎切断**，使用 214D 后，SP 槽上方会出现专门的计量槽，接下来使用的第一次火系攻击对手无法防御，使用过后该槽进入冷却时间，直到该槽消失为止都无法再次使用 214D。

【角色概述】

雪子擅长利用扇子从远距离配合 Persona 进攻，招式中不乏轨迹多变、判定优秀的飞行道具。相比起强力的远程进攻能力，她的抗压能力较为薄弱，被对手靠近后除了用逆切外就基本没有可靠的防身招式。她的通常连段构成简单，固有系统也相当有趣，推荐给喜欢远程立回的玩家。

招式一览

通常技	Persona	SB	备注
5A	–	–	命中/被防都可以跳跃取消，攻击距离、判定、对上方判定都非常优秀，惟一的缺点是发生略慢于大众的5A，因此不适合用来插动
5A 追加 A	–	–	主要用来确认命中状况的招式，假如5A被直防，那么追加A时途中会出现足以让对手插动的空隙，命中/被防都可以跳跃取消
5A 追加 A 追加 A	–	–	虽然被防后的硬直较大，但考虑到雪子对SP的需求非常大，所以有机会的话还是要通过本连携来增加SP和回复Burst槽的
4/5/6B	–	–	飞行道具，通过输入方向可以改变扇子的飞行速度，远程牵制的主力招式之一
4/5/6B 后追加 4/5/6B	–	–	追加丢出第二把扇子，扇子的飞行轨迹会略高于第一把扇子，同样可以通过方向来改变扇子的飞行速度，只要命中或被对手防住，无论距离多远，本体都可以取消出其他必杀技
5C	○	–	该招对应FC，发生较慢但判定强，可用来确反某些大破绽如逆切等招式，中近距离胡乱使用的话被会对手以回避行动躲过再对本体确反
4/5/6D	○	–	通过方向可以改变Persona的突进距离，一般只在远距离时配合本体丢出的扇子一起对对手进行牵制
2A	–	–	距离较短的下段，但此招是雪子所有招式中发生最快的招式，因此有时需要用2A来抢招
1/2/3B	–	–	按键同时输入方向可以改变扇子的飞行轨迹，虽然可以用来对空，但出招时没有对空中招式无敌的性能，所以对空时要先置使用
2C	○	–	多段判定的下段攻击，攻击距离较远，打点比想象中的高，有时候甚至能命中低空中的对手，不过基本只用在连段或压制之中
1/2/3D	○	–	输入方向可以调整Persona的攻击落点，中段攻击，版边或近距离时可以配合本体使出难以防御的中下段攻击甚至零择，如5C→2C→1D→本体前冲2A/总攻击/足扫等
JA	–	–	对横向以及下方的判定都非常优秀，但由于发生较慢的缘故，用来空对空时较容易输给对手发生快的招式
J4/5/6B	–	–	输入方向可以改变扇子的攻击角度，主要在空中疾退与对手拉开距离的时候使用，CH命中时只要距离不是太远可以接上落地前冲5A，注意落地后会出现短暂的硬直，近距离时慎用
JC	○	–	判定强，可以跳跃取消，此招有两个特殊应用，第一个是跳跃后空中转向JC，Persona的攻击距离会比通常时的远；第二个在快要落地时使用JC，接着可以在Persona消失前在地面使用5C等带有Persona的招式，如此一来Persona不会回到本体而是立即在JC动作结束后的距离进行攻击。将这两种特殊应用结合到一起使用能对对手进行奇袭
J4/5/6D	○	–	基本性能与地面的1/2/3D相同，优势是出招时Persona会飞到屏幕外，中距离牵制时可以让对手不敢乱动
共通技			
总攻击	–	–	招式的动作比较明显，用多了对手较容易反应过来，值得一提的是刚体的发生速度较一般的总攻击快，因此偶尔可以作为插动技来使用，此外对手在防备雪子的逆切时也可以用此招来给对手一个“意外”
足扫	–	–	攻击距离比想象中的远，在固有系统的配合下将对手放倒后有不错的起攻回报
投技	–	–	近版边命中时才可以无消耗地进行追击，版中命中后可以趁对手晕头转向的时候提升一下火炎等级或发动火炎切断
空投	–	–	攻击力高，空投的有效范围较平均的大，投到对手后会和对方交换位置，因此不想换位的话要用 4 方向的投技，只有在贴近版边时命中才能无消耗追击

招式一览

共通技			
逆切	○	–	非常强力的防身手段，没有空中的版本，此招的无敌时间和判定持续时间都很长，纵向判定极高，长按还能回复体力，回复途中全程处于对下段、飞行道具无敌的状态，对上一些飞行道具属性的超必杀技如番长的 236236C/D 时可以在暗转中输入指令，然后趁机回复部分体力；被防时可以超级取消，因此有 50%SP 时被防后可以趁对手上前反击的时候用超必杀技超级取消；此外由于收招硬直较短，体力不多时也可以利用此招来主动觉醒，近版边时还能将逆切作为连段的组成部分
必杀技			
（空中）236A/B	○	★	压制、牵制时的主力招式之一，A 版的火炎距离短，B 版的远，SB 版的两个火炎会自动锁定对手当前所在的位置，出招后可以押键来控制火炎爆发的时机，熟练掌握后能有效地限制对手的行动
236C/D	○	★	发生较慢的下段判定飞行道具，发动后再次按下按键可以主动让飞行道具在当前位置变成火柱，命中时对手直到落地为止都不能受身，因此本体有足够的时间冲上前进行连段，C/D 版的区别主要在飞行道具的推进速度，而 SB 版会同时发出 C 和 D 版的两个火炎
214C	○	–	发动时会将少量体力转化为蓝色体力，固有系统火炎等级的等级会 +1，其中 Lv.1 ~ 4 时每提升一级都会增加 10% 的火炎攻击力，Lv.5 ~ 8 时每提升一级都会增加 15% 的火炎攻击力，注意动作必须完全结束后等级才会上升，途中若受到攻击是无法提升等级的，招式的整体硬直并不长
214D	○	–	发动固有系统火炎切断，使用时也会将部分体力转化为蓝色体力，临近觉醒边缘时可以考虑配合 214C 来主动觉醒，固有系统的具体性能请参考上一期杂志中的讲解
214C+D	○	★	发动后火炎等级 +2，整体硬直也比 214C 要短，SP 充足时不妨用此招来提升火炎等级
（觉醒）超必杀技			
236236C/D	○	–	C、D 版的动作不一样，前者在原地旋转后横向发出火炎球，后者向上方旋转然后再发出火炎球，两者在发动的途中都可以通过连打或长按按键来提高招式的威力，其中 D 版的攻击力略高于 C 版
（觉醒）214214C/D	○	–	C 版从雪子的一侧生成连绵起伏的火柱，D 版则是从对手背后的方向生成，此招的伤害极高，火炎等级 Lv.1 时命中也能给予对手不小的伤害，觉醒时往往能起到一发逆转的作用；火柱的高度非常高，基本难以通过大跳跃来躲开，持续长所以也难以用回避行动来躲开；招式有发生保证，只要暗转那么就算之后本体被打也一样会生成火柱

基础&应用攻略

由始至终将距离维持在自己擅长的位置

雪子的近战能力不强，回合开始后一般立即与对手拉开距离，然后以 5B 和 JB 来阻止对手靠近。其中 JB 的机动性较高，是空中疾退拉距离时的主力招式，向后跳→疾退→J6B 是常用的套路，注意尽量避免在中距离使用 JB，否则可能会被对手瞄准落地的硬直。如果 JB 将处于回避行动硬直中，或者是跳入等行动的对手打出 CH，距离合适的话可以立即前冲以 5AA→5C→后续招式的套

▲猜到对手要以回避行动或空中前冲来靠近，雪子可以用空中疾退JB来应对。

▲地对空时可以用先置的 1/2/3B 或者 JA 空对空，情况不太乐观时也可以考虑用回避行动来躲开。

直较大，因此还是较容易确认后续状况的。

熟悉了 5A 以及各种远程扇子牵制后，就可以考虑用 Persona 来加大对手的压力，通常是以各种 D 系攻击来限制对手的行动，其中可以通过输入方向来调整 Persona 落点的 2D 和 JD 非常好用，使用时为了不让对手打破 Persona，一般会将 Persona 的落点调整到对手的身后，使出 2D、JD 后可以立即用 5B、JB 来加大牵制力度。

路来输出伤害。

当对手开始以跳跃或者回避行动来躲开 5B 和 JB 的牵制，此时就可以用判定优秀的 5A 来截击对手。5A 的攻击距离较长，利用尖端的判定来封对手跳跃有不错的效果。被防时要注意是否被直防，没有的话可以用 5AA 来确认命中情况，被防时可以跳跃取消，命中时先确认对手是处在空中还是地面，然后再以对应的招式进行追击，5AA 命中 / 被防后的硬

▲地面时从远距离用 236C/D 或 6D 将对手牵制住时，可以在远处安全地提高火炎等级。

▶ 以无法防御的连携来夺取对手的体力 ◀

游戏中只有雪子拥有无法防御的零择（零择的意思是在同一个时间点里同时使出中段和下段技，对手无论是站防还是蹲防都会被命中）以及特殊情况下无法防御的招式。最常见的零择带入套路是近版边以 236A →超级取消 236236C 将对手放倒，然后在 236236C 硬直结束的瞬间使用 2D，本体再上前使用 2A，把握好时机将中段的 2D 和下段的 2A 控制在同一个时间点发生，即可形成零择。就算有点误差，因为无法得知 2D 和 2A 究竟哪一招先发生，对手也极难全身而退。不过这种零择有个明显的弱点，那就是对手可以通过延迟受身来躲过。对付不起身的对手，可以在 236236C 后使用 214D → 236A 蓄力，然后等对手起身时松开 A 键，在火炎切断的作用下对手无法防御，接着再以 236A+B 或者 236C 追击。

立回中以 236B 将对手吹飞，接下来便有足够的时间来使用 214D，发动了火炎切断后，接着要做的便是想办法以 5A 或 2A 黏上对手，接着在压制中使用无法防御的 236D 或 236A+B，不用 236C 的原因是火炎飞行道具的发生较慢，另外 SP 充足时也可以直接用 236A →超级取消→ 236236C/D 的套路放倒对手带入起攻。当对手对防御不能的火炎招式有防备打算以逆切或其他无敌技来反击时，雪子也可以在压制途中故意什么都不做引诱对手使出大风险的招式，然后再进行确反。

投技是雪子的重要破防手段，对战中如果 JA 被防，又或者在优势帧的情况下，可以考虑用投技破防。故意在对手面前前冲，然后在起跳的同时用 JC 来 CH 命中意图拆投的对手也是常用的骗拆投套路，JC CH 后可以直接接上 J236A+B 然后带入高伤连段，担心自己反应不够快确认不了 JC CH → J236A+B，也可以改用 JC CH →落地前 JA 的方式来作妥协的处理。当对手不乱拆投而改用跳跃来回避投技和被骗投的状况时，可以用 2A 来防止对手起跳。如果对手成功拆投，可以在自身硬直结束的瞬间最速起跳→空中前冲→ JA 来打乱动的对手。成功投到对手后，可以考虑以前冲起跳→空中转向→空中疾退 JA 的套路来打对手的逆向。

▲版边的零择成功破防后，如果 SP 充足，可以再次带入 236236C 的零择起攻套路。

角色对策&连段

▶ VS.天城雪子 ◀

雪子的一大弱点是没有对空中攻击无敌的对空招式，对空手段相对其它角色而言也较为贫乏。有鉴于此，以大跳跃来靠近雪子是不错的选择，途中可以避开大部分的 B 系牵制。靠近雪子后，由于她的通常技发生较慢，所以除了逆切外便再没有较为实用的防身技，逆切的性能优秀但横向判定短且攻击力偏低，因此不要因为惧怕被逆切打到而放弃近身压制的机会，雪子也有可能在我方防备逆切的时候用回避行动逃跑，看到的话不要错过确反。另外一点需要注意的是，被雪子放倒后，受身时间不宜太过单一，尤其是在版边被 236236C 命中后，如果第一时间受身的话容易被接下来的中下段攻击压制。

近身压制时如果没能成功破防，雪子很有可能用 5C → 2C 的连携将我方推开，由于 5C 是多段判定，防守方有一定的时间反应过来然后直防 5C 的最后几段判定，直防成功后 5C → 2C 的连携中会出现 3 帧的空隙，防守方足以在这短暂的时间里利用回避行动来躲开接下来的 2C，之后便可以对还处在 2C 收招硬直中的雪子进行确反。

▲直防 5C 然后以回避来躲开接下来的 2C 可以说是影响对局走向的关键防守技巧之一，一定要努力去掌握。

推荐连段

注：雪子的 236A/B/A+B 在输入完指令后可以通过押键来改变火炎的发生时机，叙述时以押键和松键来表示，比如 236A+B 押键→ A 松键→ B 松键，没有说明的表示不用押键。

1.（对手站姿限定）5AA → 2C → 5BB → 2C → 236A

2.5AA → 5B → 5C → 2C → 236A →超级取消 236236C/D

3.5AA → 5B → 5C → 2C → 236B 稍微押键后松键→超级取消 214214D → 214C → 236236D

4.236C/D → 5AA → JA → JC → jc JA → JC → J236A

5.5B（CH）→ 236D → 5C → 5BB →低空 236A（低空的招式可用 2369 的方式输入，后同）稍微押键后松键→ 5AAA → 236B

6.5B（CH）→ 236D → 5BB → 236A+B 押键→ A 松键的同时前冲 236C → 5C → B 松键的同时 236C → 5BB → 236B

7.（对空）2B → 5C → 5BB → 5C → 236A/B

8.（对空）2B（CH）→空中前冲 JA → JB → J236A+B 押键→ A 松键→ B 松键→ 236D → 5C → 5BB → 5C → 236A/B

9.5C（FC）→ 236A+B 押键→前冲 A 松键→ 5C → B 松键的同时 236C → 5C → 2C → 3B →低空 236A 押键微延迟松键→ 5AAA → 236A/B

10.JC（CH）→ J236A+B → A 松键同时前冲→ 5C → B 松键的同时 236C → 4D → 5BB → 5C → 2C → 236A/B

11.总攻击→追击→ C 终结技（FC）→ JA → jc JA → JC → J236A 押键延迟松键→ J236B 押键延迟松键

12.（近版边）总攻击→追击→ D 终结技（FC）→ 2C → 3B → 236A+B 押键→ 5C → A 松键的同时 236D → 5C → 2C → 236A → B 松键→ 236B → 236236C/D

13.（近版边）投技→微前冲 5AA → 2C → 5BB → 3B → 5C → 5BB → 3B →足扫→ 236A

14.用空投将对手丢到版边→落地前 JA → 5BB → 236A+B 押键→ 5C → A 松键的同时 236D → 5C → B 松键的同时 236D → 236B → 236236C/D

巽完二

TATSUMI KANJI

角色强度：★　上手难度：★★

【固有系统】

无固有系统。

【角色概述】

完二是标准的投技型角色，使用起来特别需要耐心，面向中级者。拥有一发逆转的可怕火力以及强大的起身压制，与其强大的攻击力相比，他的整体移动速度是整个游戏里最慢的，而且中距离牵制能力差，遇到速度快的飞行道具会特别头疼。但相比起“《苍翼默示录》系列”中的赤鬼，完二可以进行（空中）前冲，所以机动力并没有想象中的那么不堪，此外他的部分 Persona 招式命中对手后会让对方陷入无法通常移动的感电状态，这让完二有更多的机会靠近然后使用威力巨大的指令投。

招式一览

通常技	Persona	SB	备注
5A	–	–	发生速度快但距离短的足踢攻击，被防/命中后可以跳跃取消或取消各种（超）必杀技
5A 追加 A	–	–	和5A一样攻击距离短，距离5A是以尖端命中对手，那么5AA会挥空。命中硬直比5A长，蹲姿命中时可以接上2B
5A 追加 A 追加 A	–	–	拿椅子攻击对手，距离长但无法跳跃取消，命中空中的对手时会强制将对方叩落，可以用其他必杀技来取消硬直
5B	–	–	大吼一声吐出大型文字，文字部分有攻击判定，属于飞行道具属性。5B的发生速度仅次于A系，完二前后均有判定，用于破坏Persona也很好用。命中/被防后敌我双方的硬直都非常小，因此距离合适的话可以立即用指令投来重创对手，注意由于这招本身无法用指令投取消，如果输入过早很容易变成5C或2C，因此要等待5B的硬直结束再输入指令投。
5C	○	–	Persona挥下大剑的大威力上段攻击，招式可蓄力，蓄满后会取消攻击动作，蓄满之前松开按键攻击威力有所提升。发生虽慢但攻击距离长达半个左右屏幕，纵向判定没有看上去那么大，挥空后硬直较大，通常用招式的尖端部分来牵制对手。地面命中后对手会原地长时间无法行动，空中命中会微微浮起。对手在近处防御5C后完二可派生2C将其拉近继续打投择。对应FC
5D（追加 D）	○	–	固定位置的落雷攻击，最多可以追加输入3次D来产生共计4次的落雷，命中后对手进入感电状态，远距离时的牵制技。版中用指令投打中对手后后退半步使用5D，在雷电的掩护下形成强力的起身压制法
2A	–	–	发生一般的下段技，通常命中时用5B追击，只有CH命中后才可以接上2B，可以用其他必杀技来取消硬直
2B	–	–	发生较慢的地对空招式，对78方向判定强、9方向的判定较弱，因为无法跳跃取消，所以要用其他招式来取消2B后的硬直。无论在地面还是空中命中都会把对手打到高空，只要对手不是在头顶正上方都可以用236C追击
2C	○	–	Persona伸出手向前攻击，招式可蓄力，蓄满后会取消攻击动作，发生比5C还要慢，距离也没5C长，优势在于挥空后的硬直较短，而且命中/被防时可以将对手拉回到自己身边，可以用其他必杀技来取消硬直。对应FC
2D（追加 D）	○	–	和5D一样可以追加3次落雷，落点固定，距离较5D的近，落雷途中本体可以自由行动，中距离的牵制手段之一
JA	–	–	发生快但对下方的判定较为薄弱因此作为空对地的招式而言不太可靠，基本上只用来空对空或者打连段
JB	–	–	向前下方挥椅子，对下方判定极强，范围极广的招式，配合空中的指令投可以形成简单的二择
JC	○	–	Persona挥出双拳夹击对手，招式发生的瞬间会改变跳跃落下的惯性，不过并非中段技而是上段，对应FC。面对鸣上悠等地对空强的角色十分有用，连段回报很高
JD（追加 D）	○	–	距离最远的落雷，其余的性能基本和5D、2D一致
共通技			
总攻击	–	–	攻击距离极短、刚体的发生也偏慢，但被防时只减 5 帧不会遭到大反击，这一点是其他总攻击无法比拟的，虽然靠近对手的机会不多，但压制住对手后还是可以考虑用总攻击来破防，如在雷电困住对手时使用也挺有效果

招式一览

共通技			
足扫	–	–	只有命中对手才可以用特定的招式取消，被防时破绽很大，不推荐在压制中使用，除非有足够的 SP 来快速取消
投技	–	–	移动投，发生慢而且没有无敌时间，无法作为通常的投技来使用，只有在落雷等 Persona 的招式缠住对手时才可能有用武之地。命中后完二会与对手交换位置，自己处于版边时也可以找机会用
空投	–	–	空投的范围较广，伤害可观，需要快速取消才能接上连段
逆切	○	–	招式途中附带刚体效果，攻击判定的持续时间很长，命中后对手进入感电状态，被防时偶尔可以用超级取消来对付意图确反的对手。判定霸道，对手无论是同时用无敌技还是爆霸都会输给完二的逆切，在对手只有最后一点血的紧张关头十分可靠
必杀技			
236A/B	–	★	A 版和 SB 版命中时强制地面的对手进入蹲状态，A 版命中后微有利，被防小不利；SB 版后可以直接用 5A 追击，被防时也是我方有利；B 版会将对手在原地附近吹飞，被防后双方处于均势
特定招式后追加 236A/B	–	★	以下招式命中后可以进行追加：足扫、地面投技、214C/D ★、236C、空中 214A/B ★；只要上述的招式命中，那么无论距离多远都可以成功追击，追击后双方处于贴身状态，完二稍微有利，注意此招不可用快速取消和追击霸来取消 A/B 版没有明显的区别，SB 版的威力要高出不少
214C/D	○	★	威力巨大的指令投，有效距离非常远，但挥空硬直较大，C 版的发生为 5 帧；D 版的发生较慢但途中有无敌时间而且威力更大；SB 版的发生比 C 版更快，命中后还会强制对手进入感电状态，挥空时的硬直最小，但没有无敌时间
236C/D	○	★	让 Persona 去投对手的对空投技，C 版以钝角飞出，常用在连段中；D 版发动后 Persona 会在地面待机一段时间，然后再以锐角飞出使用对空投技，D 版主要用来威慑对手，让对手不敢乱跳的同时本体从地面接近；SB 版的 Persona 也是先待机再出投技，但途中只要对手跳跃，那么 Persona 就会自动使用比 D 版较低的飞空轨道投抓取对手，而且待机和使用投技的途中全身无敌（本体没有无敌），完二遭到攻击后就会消失
空中 214A/B	–	★	空对地的投技，对手必须处于站立状态才能命中（对蹲状态的对手完全无效），挥空时有很大的确反，硬直中被打属于 CH 判定，此招配合中段的 JC 可以混淆对手的防御；A、B 版的轨迹不一样，A 版近 B 版远，而 SB 版会自动锁定对手当前的位置。对投技无敌，两个完二一起使用这招时后出方胜
（觉醒）超必杀技			
236236A/B	–	–	近距离命中时才会派生出后续的攻击，远距离命中 / 被防时 / 快速取消板凳也会按照固定的轨迹落下，利用这一点偶尔可以作为中远距离接近对手的手段之一
（觉醒）214214C/D	○	–	在所有觉醒必杀技中拥有最高级别的杀伤力，虽然招式发动后会先往前移动一小段距离再使出投技，但只要距离够近就会省略掉移动的动作直接抓取对手，贴身时只要在暗转中而对手又没有使出无敌技的话就必中了

基础&应用攻略

▶ 耐心观察局势 等待突进机会 ◀

完二在地面时的前冲启动速度非常慢，本体招式的攻击距离偏短，Persona 的攻击虽然有距离但发生慢，所以他并不是那种依靠空中突进或前冲等行动来打立回的压制型角色，多择能力与招式的迷惑性也同样不高。对战中先以通常跳入配合二段跳，然后再利用 JB 的尖端来攻击地面的对手，尽量以不规则的跳跃轨迹来骚扰对手的地对空，偶尔可以将对应 FC 的 JC 穿插在其中，如果 JB 能 CH 命中对手且距离不是太远的话，可以接上足扫→236A/B，之后就会进入微有利的起攻局面。

用 JB 来试探对手时，假如对手拥有突进性能优秀的招式，那么就要控制 JB 的使用次数，因为对手可以在 JB 够不到的范围外，

▲大部分角色的压制途中都会存在一定的空隙，完二的使用者必须知道这些空隙的出现时机。

▲逆切是打破对手压制的强力手段，成功命中后会给予感电状态中的对手极大的压力。

瞄准 JB 挥空后的落地硬直进行确反。遇到这种对手时就应该巩固自己的防守能力，猜到对手要胡乱突进的话就用逆切来招呼他，命中后就可以配合 Persona 的招式转守为攻了。

遇到地对空能力不强以及主要在远程进行立回的角色时，完二就必须主动靠近对手。最速空中前冲 JB 能给予这类型的对手不小的压力，当对手防住 JB 不敢乱动时，就可以考虑在落地后用威力巨大的指令投来重创对手。另外视情况使用落雷也能在一定程度上限制远程角色的行动。

▲空中疾退的距离和速度都优于空中前冲，因此跳跃后先转向再疾退的操作技巧一定要熟练掌握。

▶ 以可怕的起身择 一口气夺取对手的体力 ◀

连段通常以足扫或 236A/B 作为收尾将对手放倒，接下来就是对完二至关重要的压起身猜拳时间，顺利的话猜中 2 次就差不多可以送对手回家了。最基本的择法是指令投和 5A 的二择，在完二指令投巨大伤害的威胁下，绝大多数的对手都不会老老实实地蹲在那，比较多的情况是选择跳跃或小跳跃，这种情况完二可使用 5A 或延迟 5A 对策并带入连段，即使被防住也可以继续压制。如果对手选择使用打击型的无敌技，除了老实防御等待反击外，完二甚至能直接用逆切对策并让对手陷入感电状态，完二的逆切可以说是游戏中最强逆切，效果相当与当身技，大多数的无敌技都拼不过它。

▲有50%能量时，若逆切被对手防御住，可以尝试超级取消来赌一赌，对手如果打算反击之前的逆切就会直接中招。

关于连段中通常用来收尾的 236A/B，偶尔可以延迟发动故意打空，这样一来对手紧急受身的瞬间完二就会落在其面前，接下来迅速展开打击和投的二择。

▲对方一般只来得及用逆切将觉醒必杀打掉，被打了也不算很痛。

角色对策&连段

▶ VS.巽完二 ◀

和完二战斗不可以冲得太过上前，若是伊莉莎白这类擅长远距离攻击的角色就贯彻龟法不要让其接近。如果自己使用的角色也是近战型，或者迫于特殊情况而不得不和完二打近战时，他的逆切是一个极大的威胁，不慎被这招打中的话会瞬间进入对自己极为不利的局面。想有效避免这种情况的发生，可以利用攻击距离较远的 Persona 招式来牵制完二，他的机动力低下，中距离用作牵制的 5C 和 2C 的攻速也不快，因此对战时要求比完二更有耐心，压制时不可心急破防，多使用安全的招压两下然后拉开距离观察状况，尽量不要使用空隙明显的招式。用 Persona 牵制完二时，对手可能会用逆切来破坏我方的 Persona，我们可以抓住这点空隙用本体的攻击对还处于硬直的完二进行确反。如果不慎进入感电状态，可以尝试在完二靠近的时候使用突进技来先发制人，只要打中他就能解除感电状态。

多在中远距离利用 D 牵制立回的话，完二方也会开始使用落雷进攻。落雷发生后一定时间内完二的 Persona 会无防备地停留在画面上，这是破坏其 Persona 的好时机。

▲Persona出现时完二无法立刻使用指令投系的招，趁机接近展开攻势吧。

推荐连段

1.5AA → 2A →足扫→ 236A/B

2. 足扫→ 236A/B

3.5B（CH）→ 214C → 236A/B

4.236D → JB → 2B → 236C 追加 236A

5.JB（空中命中）→ J214B → 236A/B

6.JB（空中 CH）→ 5AA → JA → JB → J214B →快速取消→ 2C → 2B → 236C → 236A/B

7.5C（地上命中）→ 236A →快速取消→ 5AA → 2B → 236C → 236A/B

8.2C（FC）→2B→5C→236B→2A→2B→236B→2A→2B→236C →（SB）236A/B

9.JC（FC）→JB→2B→236B→2A→2B→236B→2A→2B→236C →（SB）236A/B

10.（对手靠近版边）J214A/B/A+B →快速取消→ 236D（设置）→ 2B → 236D 的攻击命中→ JB → 2B → 236C 追加 236A

11.236A（CH）→ 5AA → 2B → 236C 追加 236A

12.2B(CH) → 延迟 5C → 236B → 2A → 延迟 5B → 2B → 236CD → JB → 2B → 236C → 236A/B

13. 空中投技→快速取消→ 5AA → 2B → 236C → 236A/B

14. 逆切→ 236236A/B →第二段快速取消→ 214214C/D

SHIROGANE NAOTO

白钟直斗

角色强度：★★ 上手难度：★★

【固有系统】

命运倒计时：在对手体力槽的下方会显示骷髅图标，该数值的最大值是 13，最小值是 0，用部分对应该系统的招式命中对手后，该数值会下降，降为 0 后在对手处于通常状态时骷髅图标会变红并露出笑脸，之后只要用 236236C/D 命中对手即可将对方一击必杀。注意如果在连段中变为 0 的话，不中断一次连段让对手恢复成通常状态是不能将对手一击必杀的。将对手一击必杀后，下一回开始时命运倒计时会恢复成最大值 13；没有以命运倒计时系统击败对手的话则会回复（13– 现在的数值）/2 的数值。

【角色概述】

直斗是设置系的角色，在地面以及空中设置触发型的陷阱来限制对手的行动，然后再从远程削减对手的体力或主动上前压制是她的常用战术。固有系统是她的一大魅力，另外可以利用系统的漏洞使出威力巨大的同技补正解除连段（详见连段部分）来一发逆转，面向中上级者的角色。

招式一览

通常技	Persona	SB	备注
5A	–	–	性能中规中矩的 5A，和大多数 5A 一样，命中 / 被防后都可以跳跃取消
5A 追加 5A	–	–	硬直很短，命中 / 被防后都可以跳跃取消
5A 追加 A 追加 A	–	–	动作为小跳飞踢，命中后将对手踢飞并诱发弹墙，继续连打 5A 的话会进入狙击构追击；被防时硬直很大会被对手确反，飞踢结束后可以用（超）必杀技取消硬直
5B	–	–	发生一般但胜在攻击距离远，地面战时的主力牵制技之一，只有在命中时才能跳跃取消，考虑到挥空后的硬直与对上方的薄弱判定，不可过分依赖否则易遭对手跳入的确反
5C	○	–	范围、距离和伤害都较为优秀的招式，但发生迟挥空硬直也不小，没能碰到对手时较为危险
5D（追加 D）	○	–	出招后 Persona 会以隐身的状态前进，途中再次输入 D 键就能发动攻击，之后 Persona 短暂地滞留在画面中，此时可以输入 2C 或 5C 让它在当前的位置攻击，如果在 5D 后的一段时间内不追加 D，那么会自动恢复成出招前的通常状态；注意用 5D 放出 Persona 后本体无法进行任何与 Persona 相关的行动，战斗中可以多利用此招来给予对手"无形的压力"
2A	–	–	攻击途中处于低身位状态的下段技
2B	–	–	虽然可以用来地对空，但攻击范围小、发生慢且对空中攻击有无敌时间的判定较为迟缓，所以不可太过依赖
2C	○	–	对应固有系统的招式，命中后会将对手吹飞并 –2 命运倒计时，可以蓄力，只可以用超必杀技来取消
JA	–	–	中段技，发生快对横向判定不俗，常用来空对空
JB	–	–	同样是中段攻击，攻击距离长，空连的主要组成部分，有一定的持续时间，先置使用时偶尔可用作空对空
JC	○	–	对下方判定优秀但可惜不是中段技，和 JA、JB 一样被防时也可以跳跃取消，命中后对手的硬直较大，因此命中空中的对手时也可以接上落地后的 5A、5C，也是连段的重要组成部分之一
JD	○	–	突进距离较远的上段技，落地会有短暂的硬直，主要用来牵制空中的对手或者作为空连的收尾招式，Persona 的动作结束后会短暂地滞留在原地，此时可以用 5C 或 2C 继续攻击，中距离时 JD → 2C 的套路可以有效地限制对手的行动
共通技			
总攻击	–	–	攻击距离偏短，优势是发生速度在游戏中排前三且攻击动作不太明显
足扫	–	–	招式途中处于低身位，发生和距离都非常优秀，命中 / 被防后都可以用必杀技取消硬直，压制时的常用招式
投技（追加 C/D）	–/ ○	–	需要快速取消才能追击，投技后追加输入 C/D 可以使出派生攻击将对手吹飞，该攻击 –2 的命运倒计时，版边时在派生攻击之后还可以继续打连段
空投	–	–	空投的范围一般，快速取消后可以追击
逆切	○	–	直斗的逆切为当身技，可以抵挡包括投技在内的所有攻击，成功当身后输入任意按键能使出近距离的反击技，命中对手后会 –3 命运倒计时；输入 6+ 任意按键则会发动远程的射击，命中时 –2 命运倒计时；虽然当身的有效时间稍长于千枝，但动作的整体时间也较长，因此挥空后硬直极大，最好在确定当身成功如对付对手的飞行道具时才使用

招式一览

必杀技			
236A/B	–	★	第二段为中段判定，命中 / 被防 / 挥空后都会自动进入狙击构，连段的主力招式之一，A 版命中地面的对手后不会将对方吹飞，常接在足扫之后；B 和 SB 版都对应 FC，其中 B 版的发生较 A 版慢，轨迹也有所不同，发生时还附带对下段无敌的性能，命中后将对手吹飞；SB 版的发生稍快于 B 版，但伤害也略低于 B 版，也有对下段无敌，突进距离最远，常在 A 和 B 版都无法接上连段的情况下作为连段的衔接技
214A/B	–	★	进入狙击构，B 版会向后翻滚然后再入构，SB 版会向前方翻滚入构，途中有对投技和打击技无敌的特性，被对手困在版边时可以考虑用 SB 版来逃跑，还可以趁对手没反应过来时直接用狙击构反击
狙击构中 A/B/C/D/214A	–	–	D 和 214A 的作用都是解除狙击构，由于一直按着 D 键也能自动解除，所以想最速解除狙击构时推荐用 D；A/B/C 都是射击，A 为水平射击；B 为对自身前方的地面射击，子弹会反弹，反弹点是下段判定；C 是对斜上方射击，有一定的对空能力；A/B/C 射击的途中随时可以切换成另外一个射击方式，狙击构中最多可以射出 5 发子弹，第 5 发子弹命中时 –1 命运倒计时，5 发子弹射完后如果继续按 A/B/C 会出现硬直动作，如果想继续射击的话需要用 214B 或 214A+B 再次进入狙击构；另外对手在不同距离防御射击时产生的硬直不一样，简单来说就是距离越远，防御射击时的硬直越大
（空中）214C/D	○	★	用途广泛的核心招式，C 版为在空中设置陷阱、D 版在地面设置、SB 版会同时设置空中和地面的陷阱，无论哪种版本命中对手后都会 –3 命运倒计时，相同版本的陷阱在设置第三个时，第一个会自动消失，同种类的陷阱同屏最多允许有两个；只有在对手靠近陷阱后，画面中才会显示出陷阱的样子；假如设置陷阱后本体被打中（防御不算），那么所有陷阱都会立即消失，另外对手可以用攻击将陷阱打消掉
（觉醒）超必杀技			
（空中）236236A	–	–	命中后对手处于魔封状态而无法使用与 Persona 相关的所有行动
（空中）236236B	–	–	命中后强制对手进入恐怖状态并且 –6 命运倒计时
236236C/D	○	–	C 和 D 是两个动作完全不一样的招式，之所以将它们写到一起是因为命运倒计时 0 时无论 C 还是 D 的超必杀技命中对手后都会将对方一击必杀；C 一般只用来触发一击必杀，如果被防也可以上前用中下段来择对手；D 除了可以将对手一击必杀外还是重要的连段组成部分
（觉醒）214214A/B 追加 A/B	–	–	举枪前行时可以按 A 或 B 键进行最多 3 次的射击，射击的速度非常快，看准对方出现空隙时可以用此招一口气夺取对手大量的体力或命运倒计时；A 键的伤害高，B 键每命中一发都会 –1 命运倒计时
（觉醒）214214A/B 追加 C/D	–	–	发生途中有无敌时间，威力极高，但被防时的硬直也极大，不快速取消的话会被对手还以最大伤害连段的起始技确反

基础&应用攻略

充分利用陷阱和狙击构来限制对手的行动

直斗的过人之处在于可以在画面中的任何位置设置触发型的陷阱来限制对手的行动，因此在对战时一有空隙就应该设置陷阱，如果对手想用本体的招式打掉陷阱，我方可以用距离较远的 5B 或足扫来截击对手，这也是直斗的主要立回、输出方式之一。对手从空中突进时，可以用 2B 地对空或者 JA 以及先置的 JB 来空对空，直斗本身的移动速度较快，就算不对空也可以前冲从对手的下方跑过去，又或者大跳从空中逃走顺便设置陷阱。

当对手呆在远处犹豫不决的时候，我方可以趁机使用 5D 来设置 Persona，然后再次使用 5D，本体则配合 Persona 的攻击一口气上前压制对手，这是相对安定的接近方式。对手从远处以飞行道具来牵制我方或者用突进技靠近时，看准了可以用逆切打回去。另外

▲近距离时（大概在B射击的判定为下段的距离），对手防住狙击构中的第5发子弹后硬直会加大，之后很难对直斗进行确反。

▲如果对手的空对地招式太强，就不要勉强对空，有时候回避也是一种不错的选择。

▲设置好陷阱后本体可以站在前面掩护，防住对手的突进技后对手会在自身的收招硬直中被陷阱命中。

在一定高度的空中设置陷阱后，可以在落地前突然使出空中前冲来突袭，这种做法在对手以为直斗要逃跑时有奇效。

狙击构是直斗的核心招式，它的用途十分广泛，A/B/C 的射击可以分别用作牵制、对空或以极为刁钻的角度来防止对手跳入。另外在构中也可以输入 214B 一边装填子弹一边拉开距离，214A+B 用来偷袭或者防身都有不错的效果。需要注意的是构中第 5 发子弹被防时容易遭到对手的反击，就算在远距离被防也会给予对手一个靠近的机会，因此最好在前面的 1 到 4 发子弹中确认命中状况，没有命中的话就尽量不要用最后一发子弹。

围绕固有系统和高伤连段展开攻防

对战中想要将命运倒计时削减为 0 比较困难，因为直斗有着强大的同技补正解除连段，所以就算不依赖命运倒计时，只要满足了条件后也能打出即死级别的高伤连段，建议玩家不用太过刻意去追求固有系统。第一灯的对战中在打连段时，连段的构成要优先选择将对手搬运到版边而不是削减倒计时，因此 236A/B/A+B 是不可或缺的组成部分，而投技后的追加攻击也能一口气将对手吹飞至远处，这对于前冲速度较快的直斗来说投技是非常好的破防手段。此外由于高伤连段对 SP 的需求量比较大，所以立回时尽量以回收 SP 为主，摸到对手后可以多利用有 SP 附加的 5AAA。

来到决胜局时，如果倒计时在 7 左右，则可以在连段后以 236236B 来收尾，一口气削减倒计时 6，之后以通常技摸到对手时连携上 2C 就可以看见倒计时的骷髅变成红色了。因为倒计时为 0 后还需要至少 50% 的 SP 来使用命中后一击必杀的超必杀技，所以如果 Burst 满的话，可以考虑发动金霸来补满 SP。

▲利用同技补正解除连段时，最好能事先强迫对手将Burst消耗掉，否则就算满足条件难得带入一次高伤连段，也会被对手的蓝霸炸开。

▲觉醒超必杀技214214A/B系列的性能非常优秀，进入觉醒状态后如果SP在100%以上，不妨用来摸摸奖。

角色对策&连段

VS.白钟直斗

对上直斗时切忌操之过急，稳中求进才是制胜的关键。面对已经设置好陷阱的直斗是极难安全地靠近她的，不过设置陷阱时她的本体会有一定的硬直，加上陷阱有着“本体被攻击命中的瞬间就会失效”的特性，利用这一点可以用发生快的招式来狙击设置状态中的直斗。如果已经设置好陷阱，也可以采用缓缓向前移动的方式来触发陷阱。另外需要知道狙击构中一次最多只能射出 5 发子弹，防御每一发子弹时争取直防，如此一来可以增加大量的 SP，并且在射击结束后可以争取更多的时间来接近对方。

当直斗觉醒后，我们一定要对她的觉醒超必杀技 214214A/B 系列有所防备，切勿随意在远处使用飞行道具来牵制直斗，这样会直接被发生速度极快的 214214A/B 追加 A/B 重创；近身压制时也要注意单发威力极高的 214214A/B 追加 C/D。

▲觉醒后 SP 在 100% 以上的直斗有着极强的逆转能力，就算不小心被狙击构中的 A 射击碰到也会被连段打掉 4000 以上的伤害，因此千万不能大意。

推荐连段

同技补正解除连段的伤害极高，但操作却并没有想象中的难，属于只要肯花点时间就能熟练掌握的技巧，因此这里主要列出各种状况摸到对手后的同技补正解除连段，无法满足连段条件时建议多用 5AAA 来回收 SP。另外该种连段的一大优势就是搬运距离，连段中除非特别说明，否则大部分连段都可以在版中或靠近版边的地方成立。

同技补正解除连段严格来说是游戏中的 BUG，它的原理是在一套连段中如果以 10 种不相同的招式命中对手，那么从第 11 招开始，就会自动解除同技补正的系统，简单来说就是在一套连段中使用相同的招式也不会受到伤害修正的影响。

1.5AA → 5B → 2C → 236236D →向前跳跃（如果省略掉这一步，那么无法在地面中使用 214D，如果距离版边有一点距离，可以用微前冲→空中前冲来代替一般的向前跳跃，后同）→落地后 214D →足扫→ 236A →之前设置的 214D 命中→疾退或稍微后退后 2C 蓄力→ 5C → 236B×10（236B 后要按着 D 来最速取消狙击构，后同）→ 236A

2.2A → 5AA → 5B → 2C → 236236D →向前跳跃→落地后 214D → 236A → 214D 命中→疾退或稍微后退后 2C 蓄力→ 5C → 236B×7 → 236A

3.（近版边）投技→追加攻击→ 5B → 2B → 236236D →向前跳跃→落地后 214D →足扫→ 236A → 214D 命中→疾退或稍微后退后 2C 蓄力→ 5C → 236B×5 → 236A

4.（近版边）总攻击→追击→ D 终结技（FC）→ 5B → 236236D →向前跳跃→落地后 214C → 214D → 214C 命中→最速空中前冲 JC →微延迟 JD → 236A → 214D 命中→ 236B×11 → 236A

5.5B → 5C →足扫→ 236A+B →超级取消 236236D →向前跳跃→落地后 214D → 2A → 2B → 236A → 214D 命中→ 2C 蓄力→ 5C → 236B 踢到死为止

6.5AA → 5B → 5C → 236A+B →超级取消 236236D →向前跳跃→落地后 214D →足扫→ 236A → 214D 命中→ 2B → 236B×14 → 236A

KUMA

角色强度：★★ 上手难度：★

【固有系统】

无固有系统。

【角色概述】

クマ是以丰富种类道具进行多变立回的有趣角色。クマ的D系攻击会丢出各种各样的道具，当中有进攻、回复、异常状态这几大类型，它们的出现顺序是固定的，所以想根据出现的道具来制定相应的立回方式就务必要熟记它们的顺序。クマ在地对地、地对空以及空对地时都有着性能优秀的招式，连段简单易学。它的弱点是中段技较为孱弱，如果没有道具的配合，那么较难撕开对手的防守。而且高火力连段都需要限定道具、版边和SP消耗这些条件，没拥有上述条件的情况下火力非常低。

招式一览

通常技	Persona	SB	备注
5A	–	–	全角色中攻击距离最远的5A、即使距离对方一个人的身位都可以进行三段连打。发生速度比起其他角色的5A要慢，被压制时无法用于抢招
5A 追加 A	–	–	同样有着较远的距离，命中后对手浮空
5A 追加 A 追加 A	–	–	本体属于空中判定，空隙较大，因此5AA被防后不建议使出，但同样可以在被防后用214A来取消硬直
5B	–	–	地面战的核心牵制技没有之一，攻击距离长达2/3个左右的屏幕，被防时可以前冲或疾退来取消硬直，也可以用5D或其他招式来减少空隙；命中后可以跳跃取消，挥空有一定的硬直，CH命中会将对手大幅度吹飞，近版边时诱发弹墙
5C	○	–	发生偏慢，攻击距离基本与5B持平，通常命中就能诱发弹墙，连段的组成部分之一
5D	○	–	投掷道具，招式可蓄力，蓄满后自动丢出道具，道具的出现顺序是固定的，因此使用者非常有必要熟记它们的出现顺序
2A	–	–	距离较短的多段下段技，常与5A配合来压制对手
2B	–	–	空中无法防御的地对空招式，对空中招式无敌的发生时间非常快，作为对空技而言值得信赖
2C	○	–	纵向判定强，对应FC，确认FC命中后可以立即快速取消然后打高伤连段，动作结束后还可以使出5D让Persona在当前的位置投掷道具，常用套路是5C→2C→5D
2D	○	–	投掷道具，但投掷的距离比5D的远，其他的性能基本与5D一致
JA	–	–	多段判定的上段攻击，攻击距离较短但判定非常强，每一段攻击都可以跳跃取消，空对空非常好用
JB	–	–	同样是上段攻击，但拥有与部分角色的 2B 叫板的空对地性能，命中空中的对手时会将对手叩落，一般作为空连的收尾招式然后再配合 JD 起攻，命中后可以输入 6 的方向来改变本体的移动轨迹
JC	○	–	5C的空中版本，空中疾退时偶尔可用此招来对付追过来的对手，也是连段的组成部分。由于发动时会自动追踪对手的所在位置，可以在低空前冲后发动逆向攻击
JD	○	–	从空中投掷道具，因为硬直较小，是空连后压对手起身的主力招式，但在压起身时要留意丢出去的道具是否有攻击判定
共通技			
总攻击	–	–	发生较慢且准备动作明显的总攻击，也是クマ惟一的中段技，出招时输入 4/6 方向可以改变攻击的距离，利用这一点往往可以打到对手的逆向 ;注意招式的前半段时间是处在地面的，贴身时对手可以直接以投技来截击
足扫	–	–	凭空出现的鱼也有攻击判定，使出此招时不要距离对手太近，否则鱼的判定会落空同时本体也会出现较大的硬直
投技	–	–	靠近版边时可以无消耗追击，在版中时就算用快速取消也较难接上后续的连段
空投	–	–	配合地面的道具强迫对手起跳后，用空投来迎击对手是不错的选择，版边在高处抓取对手后可以直接在落下的途中追击
逆切	–	–	当身技，当身的有效时间较短，但也可以抵挡包括投技在内的招式，成功当身后会在自身的周围释放出无法防御的烟雾，被烟雾碰到的对手扣取一点体力并陷入激昂状态，因为烟雾的范围不大，所以有时候会出现当身成功但无法命中对手的情况
必杀技			
（空中）236A/B	–	★	多段判定的突进技，空中版的伤害较地面版的大但落地硬直也比较长，其中 A 版发生快，CH 命中时可以接上 5A ;SB 版通常命中也能追击，被防后双方处于均势 ;B 版命中 / 被防后都会与对手拉开一段距离，命中时也无法直接接连段
（空中）214A/B	–	★	クマ一边后退一边利用人偶攻击，主要用在连段的结尾处，或者在逃跑时牵制追过来的对手，A 版的发生最快，命中后对手中毒 ;B 的发生偏慢，后退距离比 A 版远。命中后会给对手附加恐怖状态 ;SB 版距离与 B 版接近，命中后给予对手附加激昂状态

招式一览

必杀技			
236C/D	○	★	5B → 236C/D 是连段，根据按键的不同，电视机出现的位置也会有所不同，召唤出来电视机后在 7 秒钟左右后会消失 ;C 版的发生最快，电视机出现在自身面前 ;D 版偏慢，电视机出现在远处，身处版边使用时电视机会出现在画面中央附近 ;SB 版最慢，不过电视机会自动追踪出现在对手所在位置，可作为远距离牵制。无论是哪个版本，挥空后的硬直都非常大，容易遭到对手的确反
236C/D 中追加 236C/D	○	★	出招后本体会根据按键从上中下的电视机中飞扑而出，本体没有攻击判定，途中若受到攻击的话算 CH 判定，C 版是从上方电视出现小飞扑，途中硬直结束后可行动 ;D 版从下方电视出现并滑行，在地面滑行的途中可以使用任意招式来取消滑行的动作 ;SB 版从电视中间出现飞扑，有短暂的无敌时间。使用 C 或 SB 版后可以通过输入 4/6 方向来改变飞扑的轨迹。
22A/B	–	★	在原地变成漏气状态的回避技，动作途中可以回避掉部分打点不低的招式与投技，A 版只有一瞬间的回避动作，B 和 SB 版可以通过蓄力来延长动作时间，其中 SB 版更可以移动。动作中有穿过对手的效果，在发动 D 版电视机滑地后输入 22A，可以来到对手的逆向位置。
（觉醒）超必杀技			
（空中）236236C/D	○	–	丢出去的巨型导弹在接触到对手后会爆发，如果长按按键可以阻止导弹爆发，又或者在导弹飞行的途中按键引爆，地面和空中、C 和 D 版的导弹飞行轨迹各有不同，主要用在连段中来提高伤害
（觉醒）214214C/D	○	–	此招不可防御，C 版的威力较 D 版的高，前者会从对手的正面出现，后者则从背后突入，对手熟悉了招式的发生时间后可以轻易地以二段跳或大跳跃躲过，因此不推荐用来凹招

基础&应用攻略

使用多彩的道具 制造进攻机会

地面牵制时5B基本可以封死对手的行动，被防后可以用前冲、疾退或5D来取消硬直，5B被防→疾退后前冲5B也是屡试屡爽的套路之一。CH命中时本体要立即冲上前，确认弹墙了可以接上后续连段。对付想躲开我方5B而从空中突进的对手，带有对空中招式无敌性能的2B是非常可靠的地对空招式，命中后也可以直接带入空连，空连一般用JA→JB→JD的套路来带入下一轮的起攻。

对手在远处不敢乱动的时候，我方就可以开始投掷道具了，丢出具有追踪性能或者攻击范围极广的道具时不妨主动靠近对手进行压制。靠近的手段除了通常的空中前

▲油桶的压制能力极强，灵活运用的话可以发动强劲的攻势。

信息集结
特征集结
劲作集结
攻略集结

▲在气球炸弹的掩护下，5B的牵制性能会大幅度提升。

▲被困在版边时可以考虑用逆切来逃跑,成功当身后就算无法命中对手也能逃到画面的另外一侧。

冲 JA 外，还可用利用 236C/D 召唤电视机来实现瞬间移动，SP 充足时也可以用 236A/B/A+B 来突袭，只要碰到对手就快速取消，命中时接连段，被防时继续压制。

被对手压制时偶尔可以用逆切来反击，此招的当身受付时间较短，因此需要尽量延迟输入时机以避免受付时间结束而被对手 CH 命中的惨况。如果逆切命中对手，处于激昂状态的对手会在一段时间内无法防御，此时距离极远的 5B 以及突进性能优秀的 236A/B/A+B 就能派上用场。

设法接近并打破对手的防守

クマ的 5A 距离长，在其他角色的 2A 点不到的距离使用效果比较好。5A 连打 2 段后可以用投技、足扫或是总攻击展开进攻。**クマ**的总攻击发动时自己跳的非常高，如果对手有乱出招的习惯可以用总攻击来应对。另外通过方向键的左右可以控制总攻击的落地点，与对手紧贴的时候使用这个特点可以实现正逆择。不过注意总攻击被防御后**クマ**自身处于被 CH 的不利状态，尽量在能快速取消时使用。**クマ**在版边的连段相对回报比较高，版边压制的时候可以积极大胆一些。

▲中距离用5A进行牵制，连打2下后命中可带入连段，即使被防也可以接近继续压制。

▲SB版的**クマ**电视机有着追踪对手位置的强力性能。比如可以让对手先陷入激昂再发动SB版，使用方法非常丰富。

236 系列的电视机设置是战斗的重要手段之一。在地面上设置了电视机后，利用 236C/D 的派生移动可以进行飞扑奇袭，C 版派生→ JA 进攻；D 版派生→投技都是很有效率的手段。使用一定次数后对手看见电视机便会开始警戒，此时我方也可以选择不过去而是用通常技牵制或各种 D 技丢道具。将这多种行动交替使用，对面就算是有经验的上级者也非常有效。

道具介绍

在使用道具时，可以通过长按住 D 键来延迟道具的发动时机，长按到界限时间道具会自动发动。食物类道具**クマ**自身碰到也会产生效果。

量产绿色机器人	落地后会自动上升对敌人进行突击
胡椒博士 NEO	回复 SP 并解除异常状态
冰砖	命中后冻结对手,不过连段伤害补正较大
气球炸弹	从对手的上空缓缓落下并在空中爆炸,在空中无法防御的炸弹,单发威力非常大
油桶	投出后会一直在地面滚动,最多可以攻击 9Hit,对手就算防住也有很长一段时间无法行动,是持续时间超长的优秀牵制道具
烟雾弹	落地后放出阻碍视线的烟雾,配合烟雾进行多择对手几乎无法反应。不过要注意这东西连我方自己的视线也会挡住,用不好时常会发生**クマ**自身被对手借着烟雾一顿打的惨剧
火箭烟花	向斜方向进行上下上下轨道的移动,碰到对手后爆炸。使用时用大跳移动画面,可以让火箭的上方轨道变高
太鼓	落地后过一会放出一道闪电,对手被击中会陷入感电状态
黄瓶饮料	食用后可回复 HP 并进入激昂状态,觉醒时使用回复量会增加
风车	从上往下以圆弧轨道进行多段攻击
红色重装机器人	落地后一边上升一边突进的 2Hit 攻击,补正小作为连段起始技很不错
物体 X	杀人咖喱,食用后陷入毒状态
天城屋之桶	大量的桶从天而降,拥有优秀的发生保障,扔出后我方即使本体被打中桶也不会消失

角色对策&连段

VS.クマ

クマ的牵制性能优秀，在其 5B 的攻击范围内、特别是自己靠近版边时尽量不要轻举妄动，跳的不够高的话在空中出招也时常会被 5B 打到。看似骇人的 5B 其实有一个很大的弱点，那就是挥空后本体无法进行任何行动且硬直不小，对战中可以将距离控制在 5B 尖端刚好无法命中的地方，然后等待对方使用 5B，猜到对方的出手时机后可以用低空前冲或者回避行动靠近**クマ**，然后以发生较快的大伤害连段起始技进行确反。被逆切命中后虽然自己无法防御，但攻击力会得到大幅度的加成，话虽如此，在寻找机会转守为攻的同时还是不能对 5B 掉以轻心，建议躲在远处然后以跳跃来防备**クマ**的地面牵制以及突进技。

クマ的足扫是 2 段攻击，在防御 2Hit 后我方基本无法反击，不过若能够直防第一段攻击的话，在第二段发生之前可以利用有无敌的逆切反击。虽然要每一次都做到是很难，但掌握了没有坏处。

クマ自身的破防手段较为贫乏，被抓到也不需要心急乱动，版边的情况只要注意总攻击和投技这两个主要起始技即可。另外记住**クマ**版边的连段有故意打空引诱对手乱动的补正切，我方受身后千万不能乱动。

▲有一定把握的情况下甚至可以用回避行动躲开5B，并给予反击，不过若**クマ**没出招的话这个行动还是有相当风险。

推荐连段

1.2A → 5AA →延迟 2B → JA → jc JA → JA → JB → JD

2.5AA → 5B → hjc JC → JB → JA → 5B → 5C → 2B → hjc JA → J236A →超级取消 236236D

3. 投技→ 5B → JC → JB → JA → 5B → 5C → 2B → JA → hjc JA → JB → JD

4. 足扫（快速取消）→ 5B → JC → JB → JA → 5B → 5C → 2B → JA→hjc JA→JB→JD

5. 总攻击→追击→ C 终结技（FC）→ JA → hjc JA → JB/236A/214A

6.（版边）5AA → 5B → hjc 下落中 JB → JA → 5B → 5C → 2B → JA → jc JA → JB/236A → 236236C

7.2C(FC) → 5B →低空前冲 JA → JC →前冲 2B → JA → hjc JA → JB

8.2C(FC) → 5B →低空前冲 JA → JC → 236D →延迟 236236D →电视机出现时 236A → 5B → 5C → 2B → hjc JA → 236A → 236236C

9.（近版边）总攻击→追击→ D 终结技（FC）→ 5B → 5C → 2B → JA → hjc JA → 236A

10.（版边）投技→ 5B → hjc 下落中 JB → JA → 5B → 5C → 2B → JA → jc JA → JB/236A → 236236C

11.（版边）5AA → 5B → JC → JB → JA → 5B → 5C → 2B → JA→jc JA→J236A

12.（版边）2C(FC) → 5B →低空 236B → 5A → 5B →低空 236B → 5A → 5B →低空 236B →追击霸→ 5B → JC → JB → JA → 5B → 5C → 2B → JA → jc JA → J236A → 236236D（长按）→ 214B →松键

桐条美鹤

KIRIJO MITSURU

角色强度：★★★ 上手难度：★★

【固有系统】

无固有系统。

【角色概述】

美鹤是游戏中惟一的一个蓄力型角色，也是四强角色之一。虽然她的必杀技只有两招，但单招的性能极为优秀，尤其是突进系的招式经常令对手防不胜防。她最擅长的是中距离牵制战，利用自身通常攻击在距离上的优势，让对手无法靠近，然后再在空隙间突袭是常用的战术。她的大部分连段都要在途中预先蓄力，不过初学者就算不依赖蓄力的招式，也能依靠其强力的通常技判定与对手叫板。

招式一览

通常技	Persona	SB	备注
5A	–	–	游戏中首屈一指的地面牵制技，招式的整体发生不慢，虽然打点高容易被一些低身位的招式躲过，但可以用来封跳甚至对空；命中 / 被防时都可以用必杀技或者除 2A 以外的通常技取消
5A 追加 A	–	–	和 5A 一样命中 / 被防时都可以用必杀技或者除 2A 以外的通常技取消，另外 5AA 命中地面或空中的对手后→最速 5B 是常用的连段组成部分
5A 追加 A 追加 A	–	–	只有命中时才能跳跃取消，其余的取消法则和 5A、5AA 相同，另外命中时也可以接上最速 5B 形成连段
4/5/6B	–	–	对应 FC，可用来确反逆切形成大伤害连段；输入 4/6 方向可以改变攻击的距离，招式可进行蓄力，蓄力后发生变慢对手可以垂直跳跃或回避到身后再进行确反，但命中后对手的硬直加长且可以直接接上足扫
5C	○	–	共有 15 段攻击，途中可用必杀技取消招式，最后一段命中后会将对手浮空，但基本只能在 FC 起始的连段中或本身 CH 命中时才能打完 15 Hits，属于连段专用技
5D（追加 D）	○	–	攻击距离长达 3/4 个屏幕，但距离太近或者对手蹲姿时招式会挥空，挥空硬直较大，基本只在中远距离用来对策对手的远程牵制；无论命中还是被防都可以追加输入 D 来将对手往自己所在的方向拉回来，之后可进行追击
2A	–	–	与 5A 相辅相成的牵制技，虽然距离没有 5A 长，但也比平均的 2A 要远，最多可进行 3 次连打，命中 / 被防时可以用必杀技或 5A 以外的通常技取消
2B	–	–	此招是美鹤所有招式中惟一可以在被防后进行跳跃取消的招式，同时也是连段的常用组成部分，途中有对空中攻击无敌的性能，但发生稍慢且横向判定不强，因此对空时需要 5A、逆切、空投等招式的辅助
2C	○	–	发出来的飞行道具会自动追踪对手，只要接触到对手就会强制对方进入魅惑状态，因为招式的收招硬直较小，常在压制时配合 5A、2A 来给予对手更多的压力；招式可蓄力，蓄力后的飞行道具会滞留在场上更多的时间
2D（追加 D）	○	–	命中 / 被防后的拉回性能与 5D 追加 D 相似，除非对手的距离较远，否则一般只作为连段组成部分而不用来对空
JA	–	–	虽然是中段技,但对下方的判定较弱,它的优势在于其极长的横向判定,而且持续时间长,用来先置空对空有极佳的效果
JB	–	–	命中空中的对手时将对方叩落，一般在 JA 空对空成功后以此招来将对手打回到地面，然后再进行擅长的地面牵制；JB 对下方的判定非常强，但由于发生偏慢，所以常在 SP 充足的时候利用“起跳的同时 JB →快速取消→ JB →落地追击”的套路来择对手的中段，这种应用还可以在 2 蓄力 8D 起攻时使用
JC	○	–	招式的动作类似于 5C，但只有一段判定，命中后会将对手吹飞至高处，常用的套路是“接近对手给予对手压力→ JC 来对付拆投失败出现硬直的对手→追击”
JD（追加 D）	○	–	攻击距离、命中 / 被防后的情况基本与 5D 追加 D 一致，主要用来牵制中远距离的对手，使用时需注意被对手猜到然后以回避来对本体进行确反
共通技			
总攻击	–	–	动作类似与 5B，同样可以附加 4/6 方向来改变招式的攻击距离，虽然途中对下段判定以及投技无敌，但由于招式本身的发生较慢，所以最好在有 50%SP 快速取消的情况下再使用

招式一览

共通技			
足扫	–	–	对应 FC，被防后自身微不利，招式途中处于低身位，连段的主力招式之一；如果长按按键可以取消攻击判定，虽然收招硬直不大但途中处于无防备的状态，压制时要慎重使用
投技	–	–	美鹤的中段技偏弱，因此若要在一般情况下打破对手防御的话则必须将投技作为多择的手段之一，部分角色版中命中后可以追加 4 蓄力 6A+B，CH 命中时则全角色确定，版边投到对手后可以无消耗输出 3000 以上的伤害
空投	–	–	因为美鹤的地面压 / 牵制能力很强，对手经常被迫通过跳跃来逃跑，此时就可以用性能优秀的空投来空对空，CH 命中时可以直接追击，否则需要用快速取消或追击霸才能打连段
逆切	–	–	攻击范围非常广且无敌时间相对较长的逆切，可以空防，空中版本的性能基本与地面的相同；如果 SP 充足，被防后可以在落地的瞬间以超级取消来取消自身的硬直，籍此来对付意图确反的对手；因为美鹤落地后只有 8 帧的硬直，假如对手没有 8 帧以内的招式，那么难以对她进行大伤害的确反，而大部分角色确反处在空中的美鹤时也难以无消耗地打出大伤害
必杀技			
4 蓄力 6A/B	–	★	突进技，地面牵制的核心招式，发生快判定强距离远且收招硬直小，就算挥空也基本不会遭到确反，惟一的弱点是无法命中处于低身位的对手；A 版被防会有 4 帧劣势，如果在近距离被部分对手直防的话会受到确反，如果是以招式的持续时间让对手防御，之后则自己微有利，CH 命中后可以前冲接上 5A 及后续连段，通常命中时也有 3 帧的优势让美鹤继续进攻；B 版的发生较慢但威力高且可以通过长按按键来蓄力，攻击距离也在 A 版之上，另外还可以输入 4/6 方向来改变攻击距离,不蓄力时近距离被防有 4 帧劣势，蓄力后则自身微有利，版边高伤连段的重要组成部分之一；SB 版的发生为 6F，用来确反非常好用，被防后的状况基本与 B 版相同但不能蓄力，命中后将对手大幅度吹飞，空中命中时产生滑地效果，近版边时可以追击
2 蓄力 8C/D	○	★	命中后对手处于冰洁状态，C、D、SB 版的飞行道具出现位置有所不同，SB 版的攻击次数更多，C 版除了用来连段外还可以封跳，D 和 SB 主要在特定的套路后用来压对手起身，然后本体再上前多择
（觉醒）超必杀技			
236236A/B	–	–	发生极快的超必杀技，暗转后对手无法以回避行动来躲过，另外 A 和 B 版都可以通过蓄力来增加最后一段追加攻击的威力，被防时大确反
236236C/D	○	–	该招无法在空中防御，所以看准了对手的行动时用来对空也有不错的效果，C 版的发生较快但威力低于 D 版，前者的攻击距离远后者的则比较近，除了用在连段的结尾来抢血外，偶尔会在逆切被防落地后利用无敌时间来重创意图确反的对手，但要注意对手可以在暗转中通过回避行动移动到美鹤的身后进行确反
（觉醒）214214C/D 追加 C/D	○	–	生成冰块后，按 C 键是发射 2 块、D 键则是全部一起发射；因为招式从发生到出现攻击判定需要经过较长的时间，所以在实战中的使用率非常低，另外由于招式需要 Persona 支持，所以发动此招后除非 Persona 消失，否则无法使用其他与 Persona 相关的行动

基础&应用攻略

▶将战斗控制在中距离里进行◀

地面战时将对手与自己的距离控制在5A和2A尖端的位置是所有美鹤使需要掌握的。中距离牵制基本上依靠5A,如果对手打算利用低身位的招式来躲过5A的判定,此时就可以用2A来招呼对方。5B的动作途中美鹤处于下半身无敌的状态,压制时可用此招来对付意图用2A插动的对手。空战时可以将所有空对空的情况交给JA,CH命中时如果对方离地面比较近,我方可以落地后以5A追击并带入后续连段;用JB空对地时要控制好判定发生的时间,控制好的话就算不能将对手的地对空招式打掉,也至少能与对方相杀来避免受创。

▲5A尖端能碰到对手的距离是对美鹤最有利的，因此对战中应该尽量将距离控制在这个范围以内。

▲JB的对下方判定很强，空对地时可以在跳跃的至高点使用，利用招式的尖端来打击意图地对空的对手。

4蓄力6A/B无论作为牵制技还是突进技都能给予对手极大的压力，被防时只要不是在贴身的距离就不会受到对手的确反，而且还会处于有利的状态让美鹤可以继续牵/压制，所以在用5A和2A碰到对手并将对方推开一段距离后接上4蓄力6A/B是不错的选择。此外由于B版可进行蓄力且蓄力后的伤害极高，因此与对手处在中远距离时可以使用B版蓄力，然后观察对手的行动，瞄准对手起跳时处于不能防御的瞬间、或者跳跃后出现落地硬直的瞬间来重创对手。

▲4蓄力6B的持续判定被防时自己处于有利状态,这里说的持续判定其实就是指在一定距离外出招,然后只以剑尖的判定来接触对手。

▶利用中下段二择一口气夺去对手大量体力◀

将对手关到版边打连段以236236C/D收尾后是绝佳的起攻时机。236236C/D将对手冻结后，紧接着使用2蓄力8D，飞行道具的第二段判定正好压制住解除了冻结状态的对手，然后本体用下段的2A以及在起跳的同时输入的中段JB就能形成强力的二择，择到后对手会被飞行道具冻住，我方可以任意追击，SP充足的话再次带入以236236C/D来收尾的连段；假如2A或JB被防，飞行道具的最后一段判定也会强迫对手继续防御，这个起攻套路可以说是低风险高回报的典范，惟一需要注意的是飞行道具的第二段判定可能会被对手的回避行动躲开，又或者是以跳跃防住籍此来防止美鹤的中下段二择，不过美鹤可以直接用最速的5A来防止对手的这两种举动。

上面提到美鹤的JB在起跳的同时输入是难以反应的高速中段技，这对于总攻击发生速度偏慢的美鹤来说非常珍贵。实战应用是靠近对手后，起跳同时JB→快速取消→落下途中JB来择对手的中段，择到后可以打蹲姿限定的高伤连段，被防时也能安全地落地。建议将这个择中段的套路接在被防时也可以跳跃取消的2B后面，以2B→足扫和2B→起跳JB的方式强行二择。

▲上级者想防住起跳同时的JB也只能靠猜,近版边时择到对手后有非常不错的回报。

角色对策&连段

▶VS.桐条美鹤◀

4蓄力6A/B在非最远距离被防时美鹤会出现4帧的劣势，我方可利用这4帧的优势转守为攻。此种情况下美鹤可能会用逆切或者超必杀技来逆择我们，不过只要她的SP不足50%，那么就难以取得回报，另外有6帧以下招式的角色可以在直防了她的4蓄力6A/B后进行确反（大众投技也是不错的选择）。对上美鹤时需要留意她以4蓄力6A/B的尖端来接触我方，因为就算被防后她也基本没有劣势，所以切勿在此时反击，没有确认状况就乱动是遇到牵制力极佳的美鹤时的大忌。

SP在50%以上时，美鹤的逆切被防后可以在落地瞬间超级取消出236236A/B或236236C/D来重创错过了确反最佳时机的对手，因此压制美鹤时要留意她的SP残余量，如果在50%，那么防住逆切后不要贪心等她落地，直接对还处在空中的她确反。

▲防住美鹤的逆切并确认她没有50%SP来超级取消时,等她落地后开始打最大确反吧!

推荐连段

注：连段中不少用到蓄力必杀技的地方都需要提前蓄力，一般是在前一招中附带蓄力的方向来出招，比如足扫→4蓄力6A/B就可以用1A+B→4蓄力6A/B的方式来输入。另外只要以4蓄力6B作为连段的收尾招式且对手靠近版边，那么在4蓄力6B后还可以超级取消出236236C/D。

1.5AAAAA/2AAA→5AAAAA/2AAA里任意一段中4蓄力6A→236236A/B

2.5AAA→4蓄力6A→追击霸→6B蓄力→2B蓄力→2D→6B蓄力→足扫→2蓄力8C→5B蓄力→足扫→4蓄力6B

3.（蹲姿限定）5AA→6B→足扫→快速取消→2B→2D→6B蓄力→足扫→2蓄力8C→6B蓄力→足扫→4蓄力6B

4.5A/2A（CH）→足扫→2B→2D→6B蓄力→足扫→2蓄力8C→6B蓄力→足扫→4蓄力6B

5.5A（CH）→6B蓄力→足扫→快速取消→5B→2B蓄力→2D→6B蓄力→足扫→2蓄力8C→6B蓄力→足扫→4蓄力6B

6.（JA CH命中空中的对手）→5AA（命中空中的对手）→（JA CH起始用5B，5AA起始用6B）→2B蓄力→2D→5B蓄力→足扫→2蓄力8C→5B蓄力→足扫→4蓄力6B

7.（对空）2B（CH）→2D→6B→足扫→2蓄力8C→6B蓄力→足扫→4蓄力6B

8.4/5/6B（FC）→足扫→快速取消→2B→2D→5B蓄力→5C全数命中→5DD→4B蓄力→足扫→2蓄力8C→6B蓄力→足扫→4蓄力6B

9.起跳同时JB→快速取消→落下途中JB→5AA→6B→足扫→4蓄力6B

10.（5DD→5B蓄力）/（2DD→4B蓄力）→足扫→2蓄力8C→5B蓄力→足扫→4蓄力6B

11.总攻击→追击→C终结技（FC）→JA→JC→jc JA→JC→逆切

12.（近版边）投技→5AA→5B→足扫→4蓄力6B→2B→2蓄力8C→4B蓄力→足扫→4蓄力6A

SANADA AKIHIKO

真田明彦

角色强度：★★ 上手难度：★★

【角色概述】

真田是偏向于本体流的近战型角色，Persona 的攻击较慢，但假如命中对手的话能带入大伤害连段。他的突进性能优秀，经常能在对手意想不到的时机里突然靠近，杀对手一个措手不及。他的基础连段构成并不复杂，而且爆发力强，新手稍加练习也能运用自如。

【固有系统】

旋风等级：旋风等级显示在 SP 槽的上方，初期为 Lv.0，最高为 Lv.3，只要在出招时将特定的始动技、中继技以及终结技组合起来连续使出，那么旋风等级就会自动提升，每连携一次会提升 1 级，停止连携会降为初期等级，旋风等级越高，对应招式的性能也就越高。

起始技，也就是可以启动旋风系统的招为：5A 连打、投、214A/B、236A/B、236C/D、214C/D、J214A/B、LV3 以下的超必杀技

中继技，可以增加 LV 等级的：投、214A/B、旋风 4A/B、旋风 4C/D、旋风 6C/D、LV3 以下的超必杀技

完结技：逆切、旋风 6A/B、小跳、总攻击、足扫、前方回避、任何需要用到 persona 的攻击、LV3 超必杀技

旋风等级提升后很多性能会产生变化：部分招式的 Hit 数和伤害会根据具体等级改变、足扫硬直减少、总攻击发生速度变快距离增加、逆切前进距离增加切浮空高度和无法受身时间增加、还有部分招 LV2 变成将对手滑地放倒、LV3 弹墙，整体变化非常丰富。

感电属性附加：使用超必杀技 236236C/D 后，SP 槽上方会出现带电的拳头图标，之后他的所有攻击命中对手时都会附带感电效果，但只要被对方攻击命中会立即解除感电附加的状态。

招式一览

通常技	Persona	SB	备注
5A	–	–	发生速度属于最快级别，距离很短。由于打点高的关系会被低身位的2A、足扫等招对策，看准时机可以用于对空或打起跳并带入连段。5A可以和2A互相连打取消，最多3Hit。被防/命中后可以跳跃取消，是压制部分的重要技能
5A 追加 A	–	–	5A的派生技，无论是否命中都带有将对手拉近的效果，接着可以进行打击投择。只有命中时才可以跳跃取消
5A 追加 A 追加 A	–	–	穿过对手进行 4 次前后高速攻击，实际没有择正逆效果，SP 回收效率高，战斗初期可以多用
5B	–	–	发生速度不错的两段拳击，对应FC，回报高，是防住逆切等大硬直招式后的主要反击手段。不过判定距离短，注意不要挥空。只有命中对手时才可以跳跃取消。打中空中的对手时第二Hit可以让对手产生很长的无法受身时间，想要带入连段的话注意要把2Hit打完不能在第一Hit时就提前跳跃取消
5C	○	–	Persona将大剑斩下，中段，范围大速度慢。单发伤害高，持续时间不长所以不适合先置，命中后可通过前冲、疾退取消，CH时能追击。在版边控制好距离时机使用，可以对策对手的逆切和起身乱跳。被防后并不能取得有利状况，建议用疾退取消
5D	○	–	Persona把地球放在胸前将敌人吸附过来，按住D不动可延后吸引发生时间。吸引力持续时Persona自身没有任何判定，不会遭到破坏，启动和结束的瞬间会有短暂判定。5D虽然可以用于立回抓住对手，但有时吸引力也会妨碍到真田自身打连段，要运用好有一定的难度
2A	–	–	蹲下的小拳，同样非常快，判定不强但距离意外的远，不是下段。被防/命中后可以跳跃取消，和5A一样是压制的重要部分
2B	–	–	向上勾拳，上半身无敌的优秀对空技，发生很快回报高。单发时空中无法防御，在连续压制中使用的话可以空防。被防后的行动派生间隙十分长，因此2B→延迟5B也是有效的打乱动手段
2C	○	–	蹲下状态召唤Persona斩击，比5C距离短并且要慢，破绽相对较小
2D	○	–	蹲下召唤Persona放地球吸附敌人，性能和5D基本完全相同
JA	–	–	向正前方的小拳，速度很快距离短，横方向的判定优秀，空对空的主力技。CH时对手长时间无法受身，可用5B或236A带入连段
JB	–	–	向斜下方的两段殴打，主用于空对地，持续过程长，可以先置作为牵制技使用
JC	○	–	本身无视惯性停滞在空中召唤Persona进行范围巨大的斩击，发动攻击时前后都有大范围判定，面对喜欢挥2B对空或地上乱出招的对手有奇效。回报大的同时这招风险也不小，被防后会遭蹲姿确反
JD	○	–	本身无视惯性停滞在空中，Persona从地上出现开始放地球吸附敌人

招式一览

共通技			
总攻击	–	–	小跳起双拳朝下殴打，持续时间长，刚体发生时间和攻击距离受到旋风等级的影响
足扫	–	–	用拳挥扫足部，唯一的下段技，平时可用必杀技取消，但若在旋风系统中用于收尾则无法用必杀技取消
投技	–	–	抓住敌人殴打三拳，之后进入旋风系统追击，CH 时对方无法行动时间更长，普通技同样可以追击。由于补正大所以没有 SP 时不指望能打出高的回报，倒是可以利用对手不倒地而是原地硬直的特点继续用投、旋风系统的正逆择来打补正切
空投	–	–	抓住对手将其打落在地，版中需要快速取消才可追击，版边可以直接追击
逆切	–	–	全程在地面的两段升拳，第一段无法空防、LV0 CH 时基本只能接觉醒必杀技，LV2 以上的比较容易带入连段
必杀技			
236A/B	–	★	快速冲上前去，路线中的纵轴有敌人话，会在那一点进行多段连续拳，A 版发生快，不派生的情况下会被 5A 确反，通常作为反击技使用；B 版比 A 版发生慢、但距离较远；SB 版有着 A 版的发生速度和 B 版的突进距离，不过由于 SB 版的攻击段数是最多的，因此挥空时风险也是最大
214A/B	–	★	进行上中段的当身，当身成功之后进入旋风系统，若不派生则会在原地竖大拇指，回复 10/15 能量。A 版持续短；B 版持续长但相对破绽也大；SB 版对应上中下全段
236C/D 或旋风系统中 6C/D	–	★	俯下身子向前突进，上半身无敌可以躲过许多打点高的攻击，进入旋风系统。C 版移动距离最短，但最快进入旋风系统；D 版移动距离长，适合奇袭；SB 版非常的快并且能穿过敌人进行逆向攻击
214C/D 或旋风系统中 6C/D	–	★	上半身无敌的技能，进入旋风系统。C 版原地摇晃，按住不动可以持续摇晃并且增加 SP，D 版则是向后退，动作比 C 版要长；SB 版比 D 版后退速度更快，并且拥有全身无敌效果
旋风系统中 6A/B	–	★	旋风系统收尾技，直线高速突进拳，突进能力优秀攻击力也非常高，对应 FC，不过一旦被防住必定遭到确反。A 版发生非常快；B 版稍慢但距离和伤害增加；SB 版附带全身无敌效果，可将对手打飞上天并进行追击，虽然有风险但使用得当经常可以使战局一发逆转，因此统称男人的浪漫
旋风系统中 4A/B	–	★	勾拳，A 版最快，被防御后我方不利；B 版慢并且可以蓄力，被防御后我方有利，蓄最大时有无法防御的效果；SB 版全身无敌（不对应投技），被防御后我方小有利
（空中）214A/B	–	★	斜下冲向地面，A 版发生快落地硬直长，能放倒敌人；B 版发生较慢，但打飞敌人后可追击；SB 版发生和 A 版相同，伤害较高且比 A 版更早进入旋风系统
（觉醒）超必杀技			
236236A/B	–	–	飞天多段升拳，A 版发生快，可以追击；B 版比 A 版发生慢但威力高，距离也相对较远，LV3 以下落地后可继续用这招连段并且会提升 LV，通常用作连段当中

招式一览

（觉醒）超必杀技			
236236C/D	○	－	给自己的拳上附加感电效果，之后自己的 A、B 攻击都将使对方感电（即使被防，不过命中后的持续时间会比较长）。D 版比 C 版完成慢但过程中有很长的无敌时间，掌握好可以用此招让对手的攻击打空，从而进行还击。另外也可以作为取消逆切硬直的手段
（觉醒）214214C/D	○	－	召唤 Persona 进行全屏幕的电击，命中的敌人进入感电状态，是真田明彦唯一的飞行道具，两个版本没有明显的区别。硬直巨大，本身在全部攻击完成之前无法进行其他行动，近距离被防必定遭到大伤害反击，不能快速取消的情况下慎用。

基础&应用攻略

▶活用派生连携击垮敌人◀

▲真田明彦的几个SB起手都能打出回报相当大的连段，压制时不要怕浪费，积极地使用SP吧。

以近距离猛烈的攻势打破对手的防御，瞬间夺去对手大量体力是真田明彦主要的作战方式。因为是标准近战角色的缘故，真田明彦缺乏中、远距离的攻击手段，面对不少角色时会被欺负“手短”，因此接近对手成为了使用真田明彦的一大课题。使用 Persona 进行攻击距离看上去虽然长，但实际因为硬直长的关系，风险相当大，不推荐作为主要接近手段，偶尔在比较有把握的情况下用来摸奖倒是可以的。

地面进攻可以看准时机使用 236 系列，236A、SB 版的快速冲拳不仅可以作为连续技使用，用作于突进也是不错的手段，抓住对手后可继续进行压制。空中以低空前冲 A、B 接近对手，若对手开始戒备并常预判挥 2B 对空，可尝试用 JC 打出 CH 来换取大回报连段。近身后用旋风系统派生 236CD 正逆择、4A/B 无法防御技、足扫、投择等展开猛攻，面对乱反击的对手可以用 SB 版全身无敌的招对策。战斗中后期经常会和对手拉开距离陷入僵持状态，如果有多余的能量可以快速取消的安全状态下，不妨试试用旋风状态的 6A/B 来迅速突进，成功后回报可观失败的话要马上快速取消避免反击，另外这招配合 D 系地球使用的话可以降低被反击的风险，不过相对大伤害回报连段也几乎没有了。

▲将对手吸过来时推荐使用前方回避或是空中转向+疾退来交换左右位置。

面对以远距离战斗为主的角色，可以多利用 D 系列的地球将对手吸过来，以此制造进攻机会。特别是自己在版边的时候，使用顺利的话说不定可以将对手一口气拉到版边解决。

▶以恐怖的高火力在对手觉醒前将其击败◀

真田的 236236B 有着优秀的伤害保障，特别是旋风等级升到 3 时能打出非常高的火力，可以尽量多地在连段收尾使用。

▲一部分角色的觉醒技能对真田来说相当棘手，比如阳介启动觉醒加速后真田很可能连抓都抓不到，而且对方一口气增加50%SP也是很不利，尽可能地避免这类状况。

战斗初期推荐使用 A 连打先积累 SP，连打至第四段后用足扫将对手放倒继续压制。中后期提升了旋风等级并有了 75% 上下的 SP 后，看准时机以 JB、5B 起手并带入 236A+B 的连段，最后再以 236236B 收尾可以轻松打出 5000 以上的伤害，就算是体力最高的完二也会一口气被夺去一半左右的体力，伊莉莎白、阳介这样的贫血角色更是在觉醒之前就直接被 KO 了。

▲将对手的体力消磨到50%上下时看准机会一口气解决。

使用真田对玩家的确认有一定的要求，特别是发动 236A 或 5B 时，务必一定要确认是否打出了 CH。CH 后 236A 可以带入 236C、5B 可以带入 236B，以此增加伤害效率。特别是 5B 对应 FC，是非常实用的高火力连段起手。

▲有SP的情况下以5B起手打出的高伤连段，就连完二也被夺去了如此多体力。

角色对策&连段

▶ VS.真田明彦 ◀

与真田明彦战斗要活用距离上的优势，在地面用距离长的招做好牵制，真田明彦方看到后会不敢随便用 236 系冲刺攻击，而选择从空中进攻，我方要用 2B 做好应对。当然对空不能胡乱挥，特别是真田明彦处于中、高空时，一不小心被 Persona 打出 CH 一下子就会被夺走大半体力，所以对空要看准高度，对方的空中 JC 尽可能去防不要抢，等待其落地后的蹲姿确反。除了足扫以外真田明彦没有其他的下段技，我方被压制时多注意中段。真田明彦进入旋风系统时胡乱反击会被 SP 技痛揍，看准时机前方回避或跳走是比较安全的选择，总之切记近距离被压制不可硬拼，对方的高伤连段起始技很多发生都不慢，不小心中个 5B 就欲哭无泪了，尽量多拉开距离以获得主动权。

▲用适当长度的招进行牵制，阻止真田明彦接近。

推荐连段

1.5AA → 5B → 2B → 236A → 4A → 6B

2.JB → 5B →足扫→ 236A → 6B

3.5B →足扫→ 236A → 4A → 6C →逆切→足扫→ 214C → 6B

4.LV3 投技→ 4A → 6D → 4B 满蓄力→ 4D →逆切→足扫→ 214C → 6A

5.2B 对空→ JB（1Hit）→ JA → JB → J214A

6.236A+B → 6D →逆切→微前冲 5B →延迟 JB → 5AA →足扫→ 236A → 6B

7.JC（FC）→（5B →延迟 JB）x2 → 5AAA → 4A → 4C → 6A →236236B

8.5B（FC） → 236B → 6D → 逆切 → 微前冲 5B → 2B → JB（1Hit） → J214B → 4C → 6D → 逆切 → 足扫 → 236A → 6C → 6A → 236236B

9. 总攻击→追击→ D 终结技→微前冲 5B → 236B → 6C →逆切→ 2A → 236A → 6C → 6A

AEGIS

艾吉斯

角色强度：★★★ 上手难度：★★

【固有系统】

喷射模式：以特定的招式即可启动或解除喷射模式，喷射模式中会消耗 SP 槽上方的喷射槽，即使不作任何行动，该槽也会缓缓减少，解除模式后该槽会随着时间的经过自动回复。假如因为喷射槽消耗完而自动解除喷射模式的话，那么必须等到该槽完全回满为止才可以再次启动。喷射模式中艾吉斯的行动会变得迅速，前冲等行动会变为在低空中高速突进，该模式中还有专用的招式。

残弹数：残弹数量显示在 SP 槽的上方，初期为 120 发，使用部分招式时会减少，残弹数清空后，部分招式的性能会发生劣化的改变。

【角色概述】

艾吉斯凭借着高火力、强力的全屏牵制能力、霸道的招式判定以及可以称之为鬼畜的喷射模式成为了本作中的最强角色。她同时也是十分重视机师本体的角色，Persona 多用在连段或者实行防守、掩护等行动中。对战时除了要管理残弹数外，也要注意喷射槽的剩余量，灵活地在两个性能差距大的模式中切换，否则使用过度的话会大幅削弱她的攻防能力。连段的构成虽然不算太复杂，但立回对玩家的操作技巧有一定的要求。

招式一览

通常技	Persona	SB	备注
5A	–	–	普通技中发生速度最快的 5 帧拳，被压制时用来找空隙反击很好用，在普通模式下唯一被防御也能 jc 的招
5A 追加 A	–	–	将对手打上空中，需要消耗 10 发子弹，没有子弹时会变成普通一拳
5A 追加 A 追加 A	–	–	将对手击倒在地上，可跳跃取消
5A 追加 A 追加 A 追加 A	–	–	对着倒地的对手发射机关枪，需要消耗 9 发子弹，没有子弹时将直接略过这一招派生超必杀
5B	–	–	飞行道具属性的冲击波，CH 时对手无法行动的时间很长，多用于牵制和防住逆切后的反击
5C	○	–	Persona 挥动武器击飞对手，命中时可以跳跃取消
2C	○	–	和 5C 相似，距离远了但发生极慢
5D	○	–	在艾吉斯的位置出现拿着盾牌的 Persona，缓缓前进，发动后艾吉斯本体可以行动，这个时候艾吉斯本身无法使用其他 Persona 攻击。Persona 盾上发光时受到对方攻击后会高速突进。当光消失后使用 5C 之类的招时，Persona 会在当时所在的位置立即发动，也就是可以远程操纵
2D	○	–	效果和 5D 类似，不过发动后 Persona 不会移动而是停留在原地
2A	–	–	发生一般的下段蹲拳
2B	–	–	朝前方 90° 左右大范围依次射出 8 颗子弹，命中时才可以跳跃取消。没有子弹时会变成空中无法防御的一拳，不过没有太大的使用必要性
JA	–	–	3 段攻击，第 1 段是中段，后面 2 段为上段
JB	–	–	往前斜下方向踢，判定十分强，可作为正逆择使用
J2B	–	–	往斜下方向投掷炸弹，对手在空中被击中会倒地，飞行道具属性
JC	○	–	Persona 依次用盾和长枪攻击的 2 段技，对手在地上被打中会浮空，两 Hit 均为上段。第 1 段发生快前方判定强，2 段的无法受身时间长，JC 配合喷射模式使用会成为强力突进技
JD	○	–	效果和 5D 相似，Persona 出现在艾吉斯所在位置
J2D	○	–	效果和 2D 相似，Persona 出现在艾吉斯所在位置
共通技			
总攻击	–	–	小幅度跳起往前斜下突进的中段攻击，发动过程中为空中判定、发生速度非常慢，因为有强力 JB 的关系，总攻击的实用性不大
足扫	–	–	距离相当远的低身位下段技，补正小，艾吉斯的连段主要起始技之一
投技	–	–	用炸弹将对手放倒，对应 FC。喷射模式可以取消追击
空投	–	–	抓到对手后将其放倒在地，CH 时可以追击
逆切	–	–	使用爆炸攻击，使用后自身直到落地前无法行动，并且会切换模式

招式一览

必杀技			
22A/B	–	★	切换模式，会在原地飞行一下。A 版动作小，结束后会落地；B 版飞的比 A 版高，结束后可以在空中行动，B 版从喷射模式切换成普通模式时会无视槽的残留量强制变成 30%，恢复至 100% 前无法再切换模式；SB 版中，从普通模式切换至喷射模式时效果相当于 B 版的加速、并在低空进行，从喷射模式切换成普通模式的效果相当于高速 A 版
236A/B	–	★	机关枪射击，A 版发生快，消耗弹数 10；B 版发生慢，压住按键可以连续射击，消耗弹数 20 ~ 120；SB 版结合了前两版本的优点，消耗弹数 20 ~ 120
214A/B	–	★	发射加农炮，命中对手或地面会产生爆炸。可以通过压键来控制发动时机。A 版会向近处开炮，硬直小；B 版较远；SB 版相当于同时启动 A、B 版
(空中)236A/B	–	★	向前斜下射击，A 版朝脚附近方向射 9 发；B 版是往比 A 版远的方向射 14 发；SB 版朝 A、B 版的 2 个方向各射 7 发
喷射模式限定技	–	★	在原地变成漏气状态的回避技，动作途中可以回避掉部分打点不低的招式与投技，A 版只有一瞬间的回避动作，B 和 SB 版可以通过蓄力来延长动作时间，其中 SB 版更可以移动。动作中有穿过对手的效果，在发动 D 版电视机滑地后输入 22A，可以来到对手的逆向位置。
(空中可)6	–	–	空中前冲，过程中操作上下方向可改变轨道，可以用于取消许多通常技，正常槽消耗量 11%，用于取消出招时消耗量翻倍
(空中可)44	–	–	往空中疾退，猜到对手压制时可以找机会 44 疾退让其打空然后马上冲回来 JB，槽消耗量 16%
(空中可)8	–	–	在空中停下后缓慢落下，自身处于被 CH 的无防备状态，槽消耗量 1%
(空中可)236C/D	○	★	变成大火轮进攻，命中后 Persona 会将对手扣落到地面，突进能力强。C 版在地上是横方向突进，空中会随惯性突进，地面正常状况下破绽不大但最后一段被直防的话，鸣上悠等拥有快速 5A 的角色可以确反。起跳后下落到一半时使用的空中版基本是无破绽的；D 版无论是地上还是空中，都会形成一个抛物线；SB 版和 D 版轨道相同，命中后到扣落对手的过程较长，艾吉斯本体的硬直很小。槽消耗量 7%
(空中可)214C/D	–	★	发射复数导弹。C 版向前发射 5 发；D 版同样 5 发，地面使用时向上形成曲线，空中使用则是向下；SB 版发射 15 发，空中方向参照 D 版，地面方向为 C 版。槽消耗量 9%
(觉醒)超必杀技			
(空中可)236236C/D	◯	–	本体和持盾牌的 Persona 一起突进，C 版发生快但伤害以及伤害保障都比 D 版低，空中版会诱发弹墙可以追击，地面版可以用超级取消
(觉醒)214214C/D	○	–	向上方使用巨大的枪进攻的大威力赖必杀，暗转后 1 帧起无敌且对应 FC，关键时刻非常可靠，最大的缺点就是前方攻击范围较短。C 版为单发，艾吉斯所有招中发生速度最快，即使被防住艾吉斯依旧有利 +4 帧；D 版比 C 版发生要慢，不过是多段攻击，后续还可以追击。

基础&应用攻略

合理地将喷射模式和普通模式交替使用

喷射模式：喷射模式中艾吉斯有着强到离谱的机动力和优秀招式，利用空中前冲 JC、236C/D 可迅速接近对手，然后以足扫和 JB 制造无法反应的超高速中下择：足扫→6JB、5B→6JB、5B→足扫，光是这样简单的几招就足以让对手十分吃力，即使是上级玩家也拿它没办法。JB 即使被防也可以继续以 JB、2A、投压制，摸到对手并将其放倒后除了继续中下段外，还可以使用 JB 进行正逆择。因为艾吉斯的择实在逆天，被压制时很多人都会心急地想要用逆切等方式逃离，艾吉斯有时候也可以故意停下节奏让对方露出破绽，然后用 5B 或足扫反击带入高伤连段。

这个强大的模式当然也有使用限制，在喷射模式中各种行动都会消耗喷射模式槽，即使什么都不做槽也会以每秒 2.7% 左右的速度减少。如果一口气将槽耗尽的话，会有很长的冷却时间（约 20 秒左右），这样一来会陷入行动力、火力大幅下降的极度不利

▲艾吉斯的2B攻击范围大，在很远的距离就可以牵制住对手的行动，用来破坏个别角色的Persona也是很方便的。

▲喷射模式还可以往斜方向飞行，因为操作特殊的关系需要练习一段时间。

状况，因此玩家需要随时注意切换模式来恢复槽。

普通模式：相较于强大的喷射模式，艾吉斯普通状态的能力并不算高，玩家无需特别积极地进攻。喷射模式槽从 1% 恢复到 100% 需要约 10 秒的时间，这个期间艾吉斯只要做好牵制拖延时间即可。

地面近距离使用 2A、中距离以 5B、2B 牵制对手，远距离使用 2B、5D、2D 拖延时间，艾吉斯空对空是强项，近距离用容易确认、破绽小的 JA，有一定距离时换成判定强的 JC。

▲Persona的盾非常好用，不过发动时本体的硬直很长，注意不要在很接近对手的时候使用。

从普通模式切换至喷射模式会产生一定的硬直，直接裸放有被打的风险。除了在 5A 打中对手的情况中切换外，还可以选择在远距离用 2B 牵制或是 D 系列作为掩护的情况下发动。

以强力的起攻一决胜负

喷射模式中一旦碰到对手可以反复进行多次中下段择，主要的择手段有：JA 第一段、JB、2A、足扫，5A 起手时 5A→2A/足扫，5B 起手以 5B→足扫/6JB，5B 只要不是被直防都算是连续进攻无法插招，是比较安全的手段。顺利择中对手时有 SP 可以用 236C+D 带入大伤害连段。

▶与对手接触后不需太节省喷射槽，尽可能地展开猛攻，当然可以被凹无敌技的地方也要注意停下来观察状况。

普通模式也不是说完全没有破防能力，利用可以跳跃取消的 5A、地面投技和 2A 下段组合也可以做到一定程度的择。5AA→5C 打中敌人后可进行模式切换带入连段，普通模式起手一样可以打出不错的伤害。

▲空中前冲后空中转向→JC形成快速逆向攻击，另外空中转向后的空中疾退JB也十分强力。

角色对策&连段

VS.艾吉斯

与艾吉斯战斗要抓住其普通模式的时候进攻，因为喷射模式的战斗力实在是太强劲，被贴身非常不利。远距离艾吉斯时常会用 2B 牵制，不过因为发生慢需要提前出招，我方可以假装跳诱艾吉斯使用，猜准时机可以用前方回避躲过，并抓住艾吉斯无法取消造成的硬直反击。普通模式中艾吉斯的空中进攻没有什么威胁，做好 2B 对空就可以了。

▲直防5B之后，一边蹲防一边连打发动逆切。

当艾吉斯进入喷射模式是我方最难办的时候，一旦被摸到一次很有可能就直接被择到死。比起硬拼还是以保证自身安全为最优先，用前方回避、空中疾退等手段与其周旋，等待对方槽消耗。被靠近后只能猜拳了，这里玩家需要了解一下哪些地方是可以使用无敌技的。足扫→JB、直防 5A/2A→5B、直防 5B→JB，这些连携技是可以逆切的点，虽然直防有一定的难度但若不掌握会被硬生生的中下段择死，推荐大家花些时间练习。SP 足够的情况下可以毫不犹豫地看准了使用防御反击。

▲近距离躲开2B就可以反击，即使在远处也尽量躲开，不给艾吉斯取消的机会。

推荐连段

1.5AA→5A→jc JB→落地 2B→jc JA(3Hit)→JB→J2B

2.5AA→22B→JC(1Hit)→236CD→落地 214A→236C→总攻击→236236D

3.JC(2Hit)→落地 hjc JA(3Hit)→延迟 JB→J2B→落地 5AA→22B→JC(1Hit)→236D

4.2B→hjc JA(3Hit)→延迟 JB→J2B→落地 5AA→22B→JC(1Hit)→236D

5.2A→5B→5C→jc 空中前冲→JC(2Hit)→落地 hjc JA(3Hit)→延迟 JB→J2B→落地 5AA→22B→JA(1Hit)→JC(1Hit)→236D

6.足扫→214214D→22B→JA(1Hit)→jc JB→JC(1Hit)→236CD→落地 214A→236C→总攻击→214214C

7.空中投技（CH）→空中前冲→JB→落地 5AA→22B→JC(1Hit)→236D

8.（喷射模式）JB→落地 5AA→5B→jc JC(2Hit)→236CD→落地 214A→JB→jc JB→JC(3Hit)→236D

9.236C→2B→hjc JA→JC(1Hit)→236D

10.（对手靠近版边，喷射模式中）投技→前冲 JB→JC→jc 跳跃的最高点 JC→落地后大跳跃延迟 JC→J236D

11.（对手靠近版边）总攻击→追击→D 终结技→5C→5C→22B→JC（1Hit）→J236C+D→214A→JB→jc JB→JC（2Hit）→J236D

拉比利斯

LABRYS

角色强度：★★ 上手难度：★

【固有系统】

斧等级：SP 槽的上方会出现斧头图标，斧等级分为 5 个级别，从最低的 Lv.1 至最高的 Lv.5 分别对应灰白→蓝→绿→黄→红这五种颜色，攻击对手时会自动提高等级，反之受到对手的攻击时则会降低，另外灰蓝等级经过一定时间后会自动上升，而黄红等级经过一定时间后会下降。斧等级越高，在使用特定的超必杀技时威力就越大，一旦使用了消耗斧等级的招式，斧等级会立即降至最低。对战中的第一回合以绿斧登场，斧等级可以继承到下一回合中。

【角色概述】

拉比利斯是一名使用与自己体型不符的巨斧，操着一口关西腔进行战斗的角色（笑）。她的战斗风格比较偏向于本体流，招式的总体发生速度不快，但因为固有系统的关系，经常可以以构成和操作都相当简单、攻击力又极为惊人的连段来实现一击逆转，推荐给初学者使用的角色。

招式一览

通常技	Persona	SB	备注
5A	–	–	发生稍慢的5A，但能命中所有蹲姿的对手，被防时也可以跳跃取消
5A 追加 A	–	–	命中后将对手浮空，红斧状态下可以打出5AA→前冲5AA→前冲5AA→前冲5AA→前冲5AAAA的连段来大幅增加SP
5A 追加 A 追加 A	–	–	攻击范围虽大，但发生很慢，对手在防住5AA后有很大的空隙来打掉5AAA，但通常状态时5A点到对手后一般都利用此招的SP加成系统来增加SP
5B	–	–	单发的威力不俗，5A→5B是连段，但5A被防后再出5B的话中间会有一定的空隙；发生较慢，挥空的硬直也不小，虽然可以蓄力且蓄满后无法防御，但一般只作为连段的衔接部分
5C	○	–	攻击轨迹类似于莫比乌斯带，命中/被防都会将对手拉回一定距离，之后自身有利；虽然发生慢且硬直长，但胜在距离优秀，对上某些角色如完二时是非常强力的牵制技
5D（追加 D）	○	–	追加输入后会增加飞行道具的攻击次数，但发生慢且攻击距离一般是它的弱势所在，好在飞行道具发出去后本体已经可以行动，因此将对手关在版边时可偶尔一用
2A	–	–	发生速度和5A一样都是7帧，但被防后只-1帧，所以是压制时的主力招式，注意2A→5A的连携不成立，所以只能2A→2A或2A→5B
2B	–	–	发生偏慢但判定极强（身后都有一定的判定），加上无法在空中防御而且被防时也能跳跃取消使得它成为了地对空时的不二之选，无论对手在地面还是空中，只需通常命中就能将对方浮空，红斧时可以用在连段中
2C	○	–	纵向判定非常广，相反横向判定较差，发生很慢但威力不俗，命中后对手不能受身的时间相当长，因此在红斧连段中非常活跃；此外由于被防时自己的硬直不大，所以有时会在连携中利用先端的判定来打乱动的对手
JA	–	–	横向判定较弱，勉强可用来空对空；可以跳跃取消但不能连打，命中对手后对手的硬直较小，所以落地后较难接上连段
JB（追加 B）	–	–	拉比利斯的代表招式之一，虽然发生偏慢而且受创判定大，但招式的持续时间长且判定极为恐怖，就算不用空中转身也能直接打对手的逆向，对战中时常跳到对手的身后使用籍此来化解对方的地对空招式；命中后对手的硬直很大，落地后有充足的时间上前追击；追加输入B时会将对手横向吹飞，靠近版边时会诱发弹墙，基本只在连段中使用
JC	○	–	命中后会将对手拉回，对下方的判定薄弱，基本只作为空连的组成部分
JD	○	–	空中牵制技，但招式的发生较慢而且自身也有一定的硬直，对上远程或者行动迅速的对手时基本没有用武之地
共通技			
总攻击	–	–	发生中规中矩，被防时有 17 帧的确反，此招的优势在于较长的攻击距离，而且在版边命中后的回报相当大
足扫	–	–	距离、攻击力都比较优秀的下段技，收招硬直小，就算挥空也不容易遭对手确反，被防时的硬直差也不大，常接在 2A、5A、5B 后作为连段的衔接部分
投技	–	–	发生速度是拉比利斯所有招式中最快的，贴身距离想抢招时可以考虑用投技，另外投技挥空时的硬直比大部分角色的短，弱点是就算 CH 命中也必须快速取消才能进行追击
空投	–	–	近版边命中时会诱发弹墙，之后可以无消耗追击，对战中可以配置地面的设置技来强迫对手起跳，然后再趁机抓空投

招式一览

共通技			
逆切	–	–	同时具有无敌和刚体性能的逆切，被防时的硬直极大，但可以考虑用超级取消来给对手一个惊喜，因为有刚体效果，所以可能会因为格挡了对手的招式导致攻击判定延迟发生，对手可趁这段时间确认然后利用跳跃取消或者其他无敌技、快速取消来应对；CH 命中时诱发弹墙，位置好的话可以追击；另外此招可以蓄力，蓄力时持续处于刚体状态，但作为防身手段的意义不大，主要利用“蓄力后命中时强制诱发 FC”的特性来衔接连段
必杀技			
236A/B	–	★	无论哪个版本，挥空时都有着较大的硬直，A 版的攻击距离约为 6/10 个屏幕，B 和 SB 版则是 9/10 个屏幕，发生速度从快到慢依次为 SB → A → B；A 和 B 版的飞行道具拥有对弹属性“贯通”的性能，所以不会和对手的飞行道具互相抵消，而 SB 版则拥有本体对弹属性无敌的性能，招式命中 / 被防后可以进行派生
236A/B 派生 6	–	–	高速往对手靠近的途中本体处于对弹属性无敌的状态，动作中可以用投技来取消，不过由于对手一般会处于防御硬直中，所以想快速靠近然后用投技破防的话需要慢一拍使用，移动途中还可以输入其他指令继续派生
236A/B 派生 6 派生 4	–	–	牵制对手时偶尔可用此招来观察对手的动作，猜到对手要在我方接近后用逆切来反击时也可以急停
236A/B 派生 6 追加 A/B	–	★	A 版的动作和 JB 相同，中段判定，只有红斧时命中对手后才能无消耗追击；B 版为足扫的动作，下段判定，发生比足扫快，被防自身较为不利；SB 版命中 / 被防后都会和对手交换位置（对手贴在版边时则不会换位），无论命中地面还是空中的对手，之后都可以追击
214A/B	–	★	两段判定分别为上→中段，对战中基本只用发生较快的 A 版或者动作途中可以取消其他必杀技、超级取消超必杀技的SB版来衔接连段，被防时虽然有硬直，但不至于被对手确反，此招命中对手时会提高斧头等级上升的效率；A 版不受斧等级的影响，被直防时会被部分招式确反；B 版威力不俗，在黄斧以上可以用在连段当中，也可以偶尔用在压制中来扰乱对手的直防节奏；SB 版的发生介于 A 和 B 版之间，红斧用在连段中非常活跃，两段判定中都可以用前面提到的方法取消
空中 214A/B	–	★	招式共有三段判定，其中第二段为中段，第一和第三段攻击在自己的身后也有判定，偶尔可以利用发生较快的 A 版以 2147A 的输入方式来择对手的中段，但被防时的硬直较大；A 版除了上述的择中段方式外便基本没有其他作用，因为空连时基本只用威力较高的 B 版；SB 版第三段攻击对后方的判定很强，被防时的硬直也是所有版本中最小的，所以偶尔会利用招式发生时改变跳跃惯性的性能来骗对手的地对空招式
22A/B/C/D	○	–	设置系飞行道具，不同按键对应场中的不同位置，虽然发生较慢但纵向的攻击高度较高，可以通过蓄力来延迟招式的发生时间，命中后会束缚对手一段时间，此时本体可上前打连段，除了用来限制对手的行动外，也可以用来衔接连段
（觉醒）超必杀技			
236236C/D	○	–	发生后具有无敌和刚体效果，被防或躲开时自身的硬直极大，C 版的发生略慢于 D 版，攻击力也不如 D 版，另外命中后如果对手最速受身，接下来自己会处于微不利的状态；D 版发动后无论命中的与否，斧头等级都会降至最低，但攻击力极高，可以说是拉比利斯的主要伤害来源
（觉醒）214214C/D	○	–	此招是拉比利斯惟一同时具有发生保证和无敌时间的招式，不过发生偏慢对手可以在近距离时以回避或跳跃躲过是此招的弱点，因此建议在对手的连携空隙中使用；无论命中还是被防，之后自己都处于大有利的状态，命中时可以直接追击
（觉醒）214214A/B	–	–	两个版本都无法防御，招式的发生非常慢，其中 A 版需要蓄力 1 秒、B 版要 2 秒、A 版可以应用在连段中，不过一般只在斧头等级不高或者想留着黄、红斧时才使用；B 版虽然拥有秒杀部分角色的威力，但发生实在太慢，所以还是把这招忘掉吧

基础&应用攻略

JB是立回的根本

拉比利斯的立回可以用一个招式简单概述，那就是JB。JB的攻击判定非常优秀，天然打逆向的性能可以让对手的地对空招式失效。使用时一般是大跳跃到对手的头顶，然后再用JB，就算在较高的位置命中，对手的受创硬直也足以让我方落地后追击。此外因为JB的覆盖面非常大，用来空对空也有不错的回报。立回时的常用套路是跳跃的同时JB→空中前冲→落下途JB、后跳JD→前冲JB等。前者同时具备空对空和空对地的性能，后者则用来突袭对手。

▲偶尔用判定霸道的JB来空对空，打出CH后能取得不错的回报。

▲JB CH空中的对手时，对手在低空的话可以接落地2B、对手位置较高则接落地后的大跳跃JA。

JB被防后，一般用前冲2A和投技进行打投二择，用2A时可以混用以下的两种套路来扰乱对手的防御节奏：1.2A×3→5B→足扫→214A；2.2A×3→5B→214A。地对空基本都可以交给2B，虽然发生较慢，但就算没有先置使用，在判定发生前的低身位准备动作的辅助下也能取得不错的对空效果，如果没有看到对手起跳，那么最好还是不要滥用，挥空后的硬直偏大。

被对手压制时尽量直防或用其他防御手段来脱困，除非已经猜到对手接下来的动向，否则最好不要乱挥逆切，此招被防时有29帧确反，挥空后的硬直更大。逆切的使用时机一般是在对手的连携空隙中，用来对付整体时间较长的招式有不错的效果。

▲熟悉对手的连携路线后才能降低使用逆切时的风险。

细节的处理是进阶的关键

先介绍一下2A后的常用套路。最基本的是2A×3→5C，5C强制对手防御后再以下段的足扫和故意挥空第一段判定以第二段中段判定来择对手的214A。另一种套路是236A/B的应用，最简单的是5A/2A→5B→236A/B派生6追加A/B的中下段二择，其中追加A的中段攻击被防后有1帧的优势，相对下段的追加B来说是较为安全的选择。

以红斧状态下的236236D作为连段收尾招式一口气将还没有觉醒的对手干掉是每个拉比利斯使用者都应该追求的目标，为了达成这个目标，大伤害连段是必不可少的，大家可以参考一下连段部分的推荐。任意连段→(J)214A→236236D是常用的连段构成，不过当对手察觉到我方的斧头已经在红色状态下，那么极有可能在236236D的暗转发生前使用蓝霸来躲过236236D的判定，如果靠近版边，对手更可以在蓝霸的动作结束后对还在236236D动作中的拉比利斯进行确反。为了避免这种赔了斧头又被确反的悲催局面，在(J)214A后可以超级取消出觉醒超必杀技214214C/D(简称车轮刑)，该招的特点是有无敌时间和发生保证，如果对手在(J)214A使用蓝霸，那么会被车轮刑无敌时间躲过，并且被后续的多段判定命中。另外空中前冲JA→JC→J214A→落地超级取消车轮刑的套路用来牵制对手也有不错的效果。

▲尽量将对手的体力调整到觉醒前的状态然后再一波带走，有时候需要故意放弃连段转而用起攻的套路。

▲不想被红斧一波带走的对手一般都会用蓝霸来保命，此时就是使用车轮刑的最佳时机。

角色对策&连段

VS.拉比利斯

拉比利斯的抗压能力较弱，除了适时地使用逆切外便难以摆脱对手的近距离压制。有鉴于此，进攻时可以用硬直、空隙较小的连携套路来给予她压力，籍此来引诱她使出逆切，之后再进行确反。推荐的压制方法是5A→2A、2A→5A，如果5A和2A发生偏慢的角色，则可以用被防时可以跳跃取消的招式来压制。

当自身的体力在50%以下并被拉比利斯摸到，那么要立即确认她的斧头状态，如果已经是黄斧或红斧，那么就要做好在她的236236D发动前使用蓝霸来保命的准备。通常来说可以在她的(J)214A后使用蓝霸来躲过接下来的236236D，但如果对手已经觉醒，那么还是趁早使用蓝霸吧，否则蓝霸的使用时机被对手猜到的话，那么就极有可能被她的车轮刑防霸战术得逞。

▶蓝霸的使用时机非常重要，爆点对头的话不单止可以躲过236236D，还可以对拉比利斯进行确反。

推荐连段

注：连段时只要是以(J)214A收尾，那么基本上都可以超级取消出236236C/D。

1.总攻击→追击→C终结技(FC)→JB→jc JA→JB→JC→J214A

2.(近版边)总攻击→追击→D终结技(FC)→5A→2B→JB追加B→jc JB→JC→J214A

3.投技→快速取消→5AAAAA/(2B→JB→jc JB→JC→J214A)

4.(非版边时)逆切(CH)→微前冲5A→2B→HJB→JC→J214A

5.(绿斧以上)236A/B/A+B派生6追加A+B→微前冲5AA→214A+B→微前冲5A→2B→HJB→JC→J214A→超级取消236236D

6.(非版边时)逆切(CH)→微前冲5A→2B→HJB→J214B→追击霸→微前冲5B→足扫→236236D

7.(红斧以上非版边时)5AA→5AA→2C→逆切蓄力至最大→微前冲5AA→2C(2 Hits)→22C蓄力→微前冲5A→2B→22C命中→214214A

8.(近版边绿斧以上)5AA→214A+B→2B→JB追加B→追击霸→5B蓄力→22A按着C键蓄力→5A→2B→22A命中→214214A→微前冲5AA→236236D

9.(近版边红斧以上)投技→追击霸→5B蓄力→22A按着C键蓄力→2A→2B→22A命中→214214A→微前冲5A→2B→HJB追加B→JC→J214B→超级取消236236D

10.(近版边)总攻击→追击→D终结技(FC)→2A→2B→大跳跃延迟JB追加B→J214B→追击霸→5B蓄力高位命中→5B蓄力→前冲5B→足扫→236236D

11.(对空绿斧以上)2B(CH)→足扫→214A+B→5AAAA/(5A→2B→HJB→JC→J214B)→236236D

伊丽莎白 ELIZABETH

角色强度：★ 上手难度：★★★

【固有系统】

魔力之泉：SP 槽随着时间的经过自动增加，增加效果与通常的 SP 槽增加方式不冲突，使用消耗 SP 槽的行动后会进入短暂的冷却时间。

【角色概述】

伊丽莎白的优势在于总体的攻击距离较远、Persona 的进攻手段丰富且连段威力不俗，另外固有系统也使得她基本不用考虑 SP 槽的回收量，但体力是全角色里最低的设定导致她经常因为事故而阵亡，因为对战中经常需要主动觉醒来调整体力，不推荐新手使用。

招式一览

通常技	Persona	SB	备注
5A	–	–	发生较慢但胜在距离还算优秀，但遇到部分低身位的招式时会挥空，压制时需要
5A 追加 A	–	–	多段判定，距离比5A更远，常用在5A后作为确认命中情况的招式，命中/被防后都可以跳跃取消也是此招的优势所在
5A 追加 A 追加 A	–	–	攻击范围广，就算5AA是以尖端命中对手也能接上，但由于5AA在被防后会出现较大的空隙，因此5AA被防后最好不要使用本招以免被对手的无敌技反击
5B	–	–	地面的主要牵制技之一，招式属于飞行道具判定，只要不是以招式的尖端命中或被对手防御，都能将对手往自己所在的方向拉回来；注意对低身位的招式没有判定，另外招式挥空后自身的硬直非常长，所以在地面牵制对手时要尽量避免挥空
5C	○	–	招式有两段攻击，只有在第二段攻击命中对手的情况下才可以跳跃取消，两段攻击都命中对手后才能用必杀技取消；通常情况下5C的两段攻击被防都无法快速取消，不过玩家可以通过输入2方向+快速取消的指令就可以取消了；另外由于5C的发生较快且距离远，用来确反某些角色的招式时也有很高的回报
5D	○	–	移动投，可以在5C的任意一段攻击后取消，它是伊丽莎白的核心破防招式之一，命中后强制对手进入恐怖状态，CH命中时对手会弹墙，无论何种情况命中基本都可以无消耗追击且威力不俗
2A	–	–	下段技，所有通常技中发生最快的招式，可进行3次连打，也是压制时的主力招式之一
2B	–	–	空中无法防御，地对空的强力招式，成功命中后可以打出4000–6000左右的伤害；被防时也可以跳跃取消或者直接使用JB等空中的招式；因为在输入指令后的第1帧就会出现对投技无敌的性能，所以在压制对手时可以故意前冲到对手面前，再以2B及后续连段来重创意图拆投的对手
2C	○	–	招式判定发生前Persona处于刚体状态，命中后强制对手进入恐怖状态，只有命中后才能以其他必杀技取消；另外2C对应独有的攻击力加成系统，只要一旦在场上使用了2C，那么无论命中、被防甚至挥空，就等于触发了该系统，之后的5C、JC或者觉醒超必杀技214214C/D在命中对手时都会得到1.5倍攻击力的加成，招式挥空也会继承加成效果，直到对应的招式命中对手为止加成效果才会消失；其中比较特殊的是5C，只有在两段攻击都命中对手时才会得到加成，只有第二段判定命中对手后，加成效果也会持续
2D	○	–	只要处在Persona喷出来的毒雾范围内就算防御也会陷入中毒状态，基本上只接在足扫之后来骚扰对手，因为没有攻击判定，所以无法快速取消，不过招式的收招硬直很小
JA	–	–	距离一般但发生较快的空对空招式，同时也是伊丽莎白为数不多的中段技之一，但由于对下方的判定较弱，因此基本无法用来对空地；SP充足时可以用以下的套路来择对方中段：近距离2B被防→快速取消→JA
JB	–	–	与5B类似的主力牵制技，横向的攻击距离非常远，非尖端命中或被防时都能将对手拉回一定距离，此外由于招式发生的瞬间会改变跳跃的惯性，因此偶尔可以利用这一点来躲过对手的地对空招式，然后再以招式的持续判定来攻击处于挥空硬直中的对手
JC	○	–	招式的判定较大，但基本上只用在连段当中，命中地面的对手会将对方打倒，而命中空中的对手时会将对方叩落至地面
JD	○	–	5D的空中版边，命中后的状况与5D一致，同样会让对手陷入恐怖状态。JD可以通过以下的方法来增加Persona的攻击距离：跳跃→空中转向→JD
JC	○	–	不是中段技，基本基本只用在连段中
JD	○	–	虽然不是中段技，但偶尔可配合本体起攻或压制

招式一览

共通技			
总攻击	–	–	招式的发生时间是全角色中最慢的，因此作为中段技而言很难起到破防的作用，被防时的硬直也大于一般的总攻击，没有 50%SP 来快速取消的话不建议使用
足扫	–	–	距离较远的下段攻击，途中会短暂地处于低身位状态，它是连段的重要组成部分之一，另外用来确反时也能无消耗地打出高达 5000 左右的伤害
投技	–	–	发生最快的招式，贴身距离时可以代替 5A、2A 来抢招，命中后强制对手进入恐怖状态，CH 命中时可以无消耗进行追击，因为伊丽莎白有不少将对手打成恐怖状态的招式，所以该状态下无法拆解的投技是强力的破防、输出手段
空投	–	–	命中后也会强制对手进入恐怖状态，在高空通常命中时可以利用快速取消来进行追打，低空命中时就算取消也无法追击 ;CH 命中后则无论在何种高度都可以无消耗追击
逆切	–	–	虽然无敌时间很长，但挥空后的硬直也不小，此外除非 CH 命中，否则投技可以被对手拆解 ;投技本身没有攻击力，但会根据命中对手时自身的 SP 残余量来给对方附加状态，分别为 :SP0% ~ 49%→魅惑、50% ~ 99%→中毒、100% ~ 149%→恐怖、150%→混乱
必杀技			
（空中）236A/B	○	★	虽然威力一般且没有无敌时间，但贯穿全屏、横 / 纵向判定都不弱的性能使得它成为了远程时的主力牵制技，不过需要注意的是对上同角色或者拥有远程招式的对手时，被防的话可能会被确反，近版边命中时会让对手贴在墙上一段时间 ;A 版的发生快，收招硬直长 ;B 版的发生慢但收招硬直小 ;SB 版的发生快硬直小，攻击次数增加，命中后会强制对手进入 7 秒左右的感电状态
214A/B	○	★	无法空防的招式，但招式本身的发生不快，除非先置否则无法用来对空 ;A 版的发生快，但只能让对手段时间冰洁 ;B 版发生慢、对应 FC，冰洁时间长，是连段的主力招式 ;SB 版拥有 A 版的发生和 B 版的冰洁时间，此外出招途中 Persona 处于刚体状态
（空中）236C/D	○	★	出招后可以输入方向来改变招式的移动轨迹，将其称为伊丽莎白的“生命线”也毫不为过，它是连段中不可或缺的部分，偶尔也可以在空中使用来导致对手的地对空失败 ;C 版的发生快持续短 ;D 版的发生慢但持续长、SB 版发生快持续长，动作结束后可以立即进行其他行动，D 和 SB 版都是连段的重要组成部分
214C/D	○	★	C、D 版的发生都非常慢，如果不在最远距离使用的话很容易被冲上来的对手确反，另外 C 版是从自己面前发出火炎，而 D 版则是在对手的身后 ;想牵制对手时基本只用 SB 版，因为它的发生较快，自身的硬直较小，而且会同时制造出 C 和 D 版的火炎，用在连段中也能提高不少伤害
（觉醒）超必杀技			
236236A/B	–	–	A 和 B 版的性能完全相同，发动后强制进入觉醒状态，部分体力会转化为蓝色体力，因为伊丽莎白的体力上限是游戏中最低的，所以经常用此招来主动觉醒以增加自身的生存能力，此外由于招式结束后本体可以立即行动，因此也偶尔作为连段的衔接部分，比如足扫→ 236236A/B → 5A/5B 等
236236C/D	○	–	两招都为设置技，前者在地面设置魔法阵，后者则在空中，设置完成后经过 10 秒钟会自动发动可以防御的攻击，被攻击碰到的对手会被一击必杀，因为发动的时间很长，而且途中只要被对手接触到（命中、防御、投技）就会立即解除，所以在实战中的使用率无限接近于零
（觉醒）214214A/B	○	–	招式发动后会回复 20% 左右的体力，由于是觉醒中的体力，因此可以说是相当划算的回复量，不过招式的收招硬直很长，因此只能在特定的连段中使用，否则就算在屏幕的另一侧发动，对手也可以冲过来进行确反 ;A 版的回复量较低但招式的整体硬直较短，B 版则相反，回复量高、硬直长
（觉醒）214214C/D	○	–	指令投，此招因为对应2C的攻击力加成系统，所以经常作为连段的收尾招式籍此来提高2000左右的总伤害；C版的发生较快，但收招硬略长；D版的发生慢，但无敌时间长；假如Persona不在身边，比如在5C后使用本招时，Persona会在当前的位置使用指令投

基础&应用攻略

▶ 利用Persona从远处撕开对手的防御 ◀

用5B和5C将对手牵制住后，2C可以打对手乱动，假如对手老实防御，则可以考虑用5D破防，猜到对方跳跃的话可以用无法空中防御的214A/B或SB版的招式来封跳，命中后还可以接上后续的连段。如果能在对战时多次带入以上的牵制套路，那么可以有效地提高胜率。需要注意的是上述的套路容易被拥有发生快、对下方判定强的空中招式的角色应对，所以根据不同的角色使用不同的压制方式也是伊丽莎白使用者的必修课程。5B和5C在使用时尽量以尖端令对手防御，接下来如果对方以回避行动或空中前冲来靠近本体时，我方可用JB的尖端部分来牵制对手，命中后可以将对手拉回来打连

▲2C在版边命中对手后的高伤连续技务必要熟练掌握。

▲使用JB时要将距离控制在招式的尖端部分，如此一来能有效地牵制对手。

▲对付从空中过来的对手，2B是不错的地对空手段，后续的大伤害连段一定要熟练掌握。

段，被防时也不会处于劣势状态。如果对手贴在画面的另一侧，可以考虑用214C+D来制造起攻的机会。

因为有“魔力之泉”这个自动增加SP的系统，所以开局后一般主动与对手拉开距离，从远处利用远程飞行道具来限制对手的行动，一来可以为增加SP争取时间，二来可以给对手施压。用236A/B来牵制对手时，需了解此招被防后有极大的硬直，假如对手有远距离的确反手段，那么就改用236A+B或在236A/B后快速取消。

▶ 对上级者也极为有效的技巧 ◀

在地面中压制住对手的时候，对方往往会在空隙间通过跳跃来躲开伊丽莎白的5D，合理地应对后续的情况可以有效地给予对手打击。假如对手向前跳跃，我们可以用后跳JB进行牵制，又或者在地面压制对手时故意放弃继续压制的机会主动露出让对手跳跃的空隙，然后用JD来投对手个措手不及，空中JD命中后的连段和地面5D的基本相同，要熟练掌握。

立回中假如对手在防住2C后打算以小招点掉Persona，那么2C被防后→快速取消→5C打乱动/5D投技是破防的强力手段，SP槽充足时不妨加以利用。如果距离对手比较近，2C被防后可以立即前冲用5A→2A或继续2C来打对手乱动，注意确认命中情况，一有机会就带入236A+B将感电状态的对手推到版然后顺势起攻。

因为通常技的攻速较慢，逆切的性能也比较平庸，被对手压制时胡乱插动或者使用逆切都是风险较高的行动。建议将回避、防御反击和疾退等行动交织使用来逃脱对手的压制，此外也可以通过直防来制造对手的压制空隙，接着在空隙间以236236A的暗转来观察对手的动作，如果对手使出了硬直较大且无法取消无敌技的招式，那么我们可以在暗转后使出214214C/D来重创对手。

▲236A+B将对手打到版边后，注意观察对手是否有足够的SP来用无敌技插动，确认后稍微拉开一点距离，然后用5B→5D的套路起攻。

▲如果自己已经背靠版边了，那么可以考虑用214C+D将对手拖过来，然后再以回避行动或跳跃后转向疾退将对手关到版边。

角色对策&连段

▶ VS.伊丽莎白 ◀

伊丽莎白的中段技孱弱，对战时只要防好下段，然后再目押她的总攻击，基本就不会被她的打击技破防，此时惟一需要注意的就是她的投技5D。使用5D的时机一般是在5B和5C之后，看到5D后可以立即跳起来躲过然后再顺势打掉她的Persona，如果自己被关在版边而且陷入感电状态，看到她的5D动作后可以用小跳跃来躲过。她的JB在发动时会改变跳跃的惯性，所以与其依靠地对空的招式还不如直接在跳跃的同时输入发生快的招式来打掉她的JB。从空中进攻时要小心她的2B和JD，JD可以用招式打掉，但2B的对空性能很强，所以最好不要在她什么都没做的情况下贸然跳过去。压起身时注意她的逆切和觉醒超必杀技214214C/D，两者都可以通过跳跃躲开后进行确反，后者由于有暗转，所以很好确认，逆切则可以在非CH命中的状态下拆投。

▲压制伊丽莎白时要防备她的逆切，故意露出空隙然后利用跳跃取消观察她的动向，如果她使用了逆切，那么可以直接以空中的招式进行CH起始的确反。

▲感电状态时无法通常跳跃，除了用小跳跃来躲开5D外，也可以用发生较快的5A在地面直接点掉伊丽莎白的5D，前提是玩家要有较快的反应。

推荐连段

1.5AAA→214A→微前冲214A→JB→jc JB→JC/（236C+D→JC）

2.（5A/2A）→5B→足扫→236C+D（持续输入2或3方向）→5B→5C（2 Hits）→2C→214B→（214B→JC）/（前冲足扫→2D）/（236236A主动觉醒→总攻击→快速取消→214214C）

3.2B→JC→236C+D（招式发生后先输入9方向，然后在招式快要结束时输入2方向）→空中落下时微延迟J236D（持续输入2或3方向）→2A→5B→5C（2 Hits）→2C→214B→（214B→JC）/（前冲足扫→2D）/（236236A主动觉醒→总攻击→快速取消→214214C）

4.5D/JD→JA→JB→jc JA→JB→JC/（236C+D→JC）

5.5D/JD→在Persona将对手丢出去的瞬间5B→足扫→236D（招式发生后先输入9方向，然后在招式快要结束时输入2方向，具体的时机因角色而异）→2A→5B→5C（2 Hits）→2C→214B→（214B→JC）/（前冲足扫→2D）/（236236A主动觉醒→总攻击→快速取消→214214C）

6.总攻击→追击→C终结技（FC）→JA×2→JB→jc JA→JB→JC/（236C+D→JC）

7.总攻击→追击→C终结技（FC）→JA→J236C+D（招式发生后先不要输入任何方向，等招式碰到对手后开始输入2或3方向来调整打点，具体的时机因角色而异）→空中落下时微延迟J236D（持续输入2或3方向）→2A→5B→5C（2 Hits）→2C→214B→（214B→JC）/（前冲足扫→2D）/（236236A主动觉醒→总攻击→快速取消→214214C）

8.（近版边）总攻击→追击→D终结技（FC）→5A→5C（2 Hits）→2C→214B→2C→236B→2B→JB→JC

9.（近版边）投技→快速取消→5C（2 Hits）→2C→236B→5B→5C（2 Hits）→2C→214B→（214B→JC）/（足扫→2D）/（236236A主动觉醒→总攻击→快速取消→214214C）

SHADOW LABRYS

暗影拉比利斯

角色强度：★★ 上手难度：★★★

【固有系统】

无固有系统。

【角色概述】

暗影拉比利斯的最大特色就是她的 Persona 会长时间滞留在场上，因为不知道何时会发动攻击，因此具有一定的威慑力，但由于她的 Persona 体积过大导致受创判定相对较大，所以有较高的几率被对手打成 Persona 崩坏的状态，所幸较高的攻击力以及本体和 Persona 一同进攻的战术在一定程度上弥补了其他方面的不足。她对使用者的操作和立回都有一定的要求，故不推荐新手尝试。

招式一览

通常技	Persona	SB	备注
5A	–	–	发生慢且距离短，打点稍高
5A 追加 A	–	–	转动巨斧追击。5A被对手防御时，5A追加A不能令对手形成连续防御，对方可用逆切反击，慎用
5A 追加 A 追加 A	–	–	挥动巨斧向上追击。此招也不能令对手形成连续防御
5B	–	–	FC效果。斧头横向挥舞，判定强大，与拉比利斯的动作一样；不同的是不能像拉比利斯一样按键蓄力
5C	○	–	Persona重拳出击正前方，发生慢，命中后有滑地效果，可追击。Persona行动时暗影拉比利斯本体行动不受限制，可配合前方回避动作实现正逆择
5D	○	–	Persona防御。暗影拉比利斯的Persona与其他角色不同，大多数时候是在场上的，加上体积大，极易受到攻击。而5D则是它的防御手段，还能抵消掉飞行道具。可利用此招变换人与Persona的位置，打出一些出其不意的进攻
2A	–	–	下段攻击，不能连发，崩防的重要手段之一
2B	–	–	带有FC效果。动作与拉比利斯一样，小蹲一会儿向上挥舞巨斧，但不能按键蓄力。对空主力，命中后可跳跃取消，但作为对空技不可过分依赖，发生慢
2C	○	–	Persona向上甩动牛角上的火焰。发生较慢，但对空效果非常好，攻击范围很大，前端和近端可打到站立在地面的对手，命中后浮空，可追击
8C	○	–	Persona潜入地下，一定时间后从对手下方钻出并伴随上勾拳攻击。命中后对手浮上高空，可追击。此招可打对手个措手不及，有一定追踪效果，但是在攻击判定发生前会伴随轻微地震，太常用会被对手看穿
JA	–	–	本体空中向下踢腿动作，判定小，发生速度一般
JB	–	–	暗影拉比利斯最强普通技，与拉比利斯动作一样，空中挥舞巨斧呈满月轨迹，命中后可跳跃取消，判定强、发生速度快、范围非常大，对空对地还能打逆向
JB 追加 B	–	–	斧头横向挥舞，靠近版边有弹墙效果，多用于连段中
JC	○	–	同5C
JD	○	–	同5D
共通技			
总攻击	–	–	斧头从上至下挥舞，中段
足扫	–	–	与拉比利斯动作相同，身体贴地滑行挥舞巨斧向下攻击。距离较长，连段终结时用于放倒对手，也可配合 Persona 攻击于连段起始时使用
投技	–	–	与拉比利斯动作相同，将对手拉至脚底用斧头顶端向下戳。可配合 Persona 攻击在投后形成追击
空投	–	–	与拉比利斯动作相同，将对手往版边扔，靠近版边有弹墙效果
逆切	–	–	动作为斧头从下至上呈半圆轨迹挥舞，判定范围不错，CH 命中后有强制弹墙效果
必杀技			
214A/B	–	★	斧头向下连挥两次，第 1 段为上段，第 2 下中段。攻击判定较大硬直也不小，一般情况下被防容易被反击，但最前端被防不易被反击。A 版发生快威力较低，常用于连段中 ;B 版发生慢威力较高。利用第二下中段配合 Persona 攻击可形成中段崩防连携套路 ;SB 版择取 A 版与 B 版的中间性能，可取消收招接其他必杀技
空中 214A/B	–	★	动作同拉比利斯，空中回转巨斧向下扣落，3 段技，多用于空中连段放倒对手。在一定高度使用性能会有所改变，俗称“LV2”。A 版发生快，威力较低 ;B 版慢，威力较高 ;SB 版发生快，威力稍逊于 B 版

招式一览

必杀技			
236C/D	○	★	Persona 蓄力后双眼喷射出红色光线，之后地面爆发出火墙。发生慢、距离远，火墙命中有浮空效果，主要用于起身压制。对面靠版边使用时不会出现火墙。C 版发生较快但 Persona 硬直大，D 版则相反 ;SB 版发生速度同 D 版，有强化刚体效果，暗影拉比利斯本体防御对方攻击此招也不会中断
4 蓄 6C/D	○	★	Persona 先处于半潜伏状态之后突然向前突击，将对手拖入地下后抛向空中，是不能防御的指令投，可追击。常用与起身打投二择。C 版发生快突进距离短，D 版则相反 ;SB 版带刚体强化效果，不易被打断，发生速度比 C 版还快，突进距离与 C 版相当
214C/D	○	★	Persona 高举双手做短暂停顿后全力敲击地面，并伴随地震发生。发生慢、范围广的下段技。不在双手攻击范围内仍然带有地震攻击效果，不过威力很低。C 版发生快但拳头威力较低，D 版则相反 ;SB 版带有强化刚体效果，并且带弹地属性，对手浮空落地前不能受身，可追击
（觉醒）超必杀技			
236236C/D	○	–	Persona 向屏幕方向挥出一记重拳，发生时 Persona 全身带刚体 + 本体无敌，多用于连段，有时也可用于打对手出其不意。C 版发生快硬直大多用于连段 ;D 版发生慢硬直小，威力略高于 C 版，多用于 FC 起手的连段
（觉醒）214214A/B	–	–	蓄力一段时间后向前突进攻击。蓄力中与逆切一样带无敌 + 刚体状态，突进攻击时斧头判定极大→，蓄力状态中比赛计时会暂停。A 版发生暗转大约需要 1 秒的时间，突进距离短，发生相对较快，多用于裸杀凹招 ;B 版蓄力时间长（大约 4 秒，最多可蓄 6 秒，不过威力不会上升），突进距离长，威力大，基本只用于连段中
（觉醒）214214C/D	–	–	全屏黑炎攻击，暗转后可输入 1 ～ 3 次 Persona 攻击指令（比如 5C 或 2C），暗转完之后 Persona 会立即根据指令顺序行动，并且速度会变得比原来更快，不少平时连不上的招都可以成立。在指令执行完后，就会使出全屏黑炎，对手会被打至高空，可追击。Persona 行动中本体受创的话 Persona 行动强制停止，需要注意。C 版立即发动 ;D 版则是会追踪敌人位置，绕到其背后发动，即使对手在版边

基础&应用攻略

▶ 对手起身的瞬间 就是决胜的时机 ◀

因自身的低体力、低攻击，暗影拉比利斯不擅长长时间拖延战斗，一旦有机会就要放倒敌人，以强大的起攻一口气决胜负。暗

▲236C/D的激光抓住对手时持续很长，本体同样可以进行丰富的多择。

影拉比利斯本身的机动力不错，优秀的JA、JB可以对付想要逃到空中的对手，JB速度快、范围广，只要位置控制好，用来空对地也是非常强力的。预判到对手想要从空中突进的话，可以以2C对应，2C对空中判定优秀范围极广。JB和2C可以算是暗影拉比利斯基本行动的主力技，要彻底掌握运用方法。

▲低空前冲逆向JB和前方回避的灵活运用可以扰乱对手的方向感。

将对手打倒在地后就是暗影拉比利斯取胜的关键机会，最基本的是让Persona使用5C起攻，拳头挥出去的瞬间角色本身用前方回避可以形成强力的正逆择，或者是足扫、214A/B。5C单发伤害大，对手被压几次起身后通常不敢乱动，这种时候就可以换着使用46蓄力的指令投。

另外作为每个使用影拉比利斯的人都要注意一点。她的Persona虽然可以长时间停留在战场上协助玩家战斗，但也正因为如此，对手有更多的机会攻击到它，这也导致很多暗影拉比利斯玩家初期Persona一下子就被破坏掉，然后血少的本体被抓住一顿暴打。玩家在行动时要注意养成时刻按住5D、JD保护Persona的习惯。

▲在版边使用指令投，紧接着影拉比利斯本体封住对手的上方空间，这样的压制方式对逆切上方判定弱的角色十分有用。

▶积极使用SP发动强力的压制◀

一旦被打成觉醒状态就尽快输入214214C/D发动黑炎攻击吧，对于血少的暗影拉比利斯来说继续拖下去没有什么好处，要一口气决胜负。比较常用的有C版黑炎→8C→5C、D版黑炎→（214C/D）/（4蓄6C/D）→5C。8C和214C/D有很强的压制效果可以限制住对手的行动，不过要注意动作开始后暗影拉比利斯本体被打的话就会强制中断Persona行动，损失非常大。面对投技即使成功拆投也一样会中断，因此要格外注意对手的动向。

SP有多余的情况下，可以5AA→214A+B将对手放倒，并用214C/D来压制起身。214A+B命中后比起普通版可以获得更多有利时间，紧接着起跳使用J214A/B，对方起身时Persona动作发生，暗影拉比利斯本体再次使用214A+B能形成很难防御的中、下段同时攻击。

▲直接发动觉醒必杀本体会有一定的硬直时间，此时被对手接近很容易遭到反击，是使用的难点。

▲可以在214+A/B第二段落地的前一瞬间发动超级取消，这样招式发动后就可以快速落地减少硬直了。

▲从一定的高度使用J214A/B，配合Persona一起攻击对手，追击后进入择起身模式。

角色对策&连段

▶ VS.暗影拉比利斯 ◀

暗影拉比利斯本体以JB行动为主，2B判定不是特别强的角色不要勉强对空。另外对方Persona对空能力好，她和Persona站在一起时不要贸然进攻。适当的时候可以选择去破坏Persona，基本B攻击为单发的角色只要一招就可以轻松破坏。

暗影拉比利斯倒地起身后有2秒左右无法召唤Persona，再加上她自身的抗压性能低、血少，抓住后要马上把握机会。暗影拉比利斯的逆切发生虽然很快，不过由于这招是刚体，我方可以出A系等快速招压制，看到逆切的刚体发生后马上反用逆切打回去。

▲她的逆切虽然比普通拉比利斯要快些，但对策手段还是十分相似的，发动后甚至可以用觉醒必杀等无敌技来给予还击。

▲暗影拉比利斯的5A是7帧比较慢的，因此密集度高的连携压制对她十分有效。

▲完二用5B破坏了Persona，暗影拉比利斯没有了Persona的帮助战斗力大幅降低。

推荐连段

1.2A→5B→快速输入2C→足扫→2C命中→hjc JB→J214A

2.（近版边）2A→同时输入5B5C→足扫→5C命中→空中前冲JBB→J214A/B→超级取消236236C

3.4蓄力6C/D→2B（猛牛吐出对方的瞬间输入）→JB→jc JA→J214A→超级取消236236C

4.总攻击→追击→C终结技（输入8C）→jc J214A→8C命中→214B→超级取消236236C

5.（版边）总攻击→追击→D终结技（输入236D）→5A→5B→236D命中→5B→2B→hjc JBB→J214B（同时快速输入5C）→5C命中→214214A

6.投技→2C→JA→JB→jc JA→J214A→超级取消236236C

7.（版边）空投→2C→hjc JBB→J214B→超级取消236236C

8.（对空）JA→JB→jc JA→J214A/B→2C→JB→jc JA→J214A→超级取消236236C

9.2B（FC）→微前冲5AA→2B→hjc JB→J214A/B→2C→JB→jc JA→J214A/B→超级取消236236C

10.（版边对空）2C→JBB→jc J214A/B→2C→hjc JBB→J214A/B→超级取消236236C

11.逆切（CH）→超级取消214214C（顺序输入8C 5C）→前冲5A→214A→8C命中→J214A/B→5C命中→超级取消214214B（压键蓄力）→黑炎命中→对手落地前214214B（松键）

12.5AA→214A+B→超级取消214214C（顺序输入8C 5C）→2A→214A→8C命中→J214A/B→5C命中→超级取消214214B（压键蓄力）→黑炎命中→对手落地前214214B（松键）

13.逆切（CH）→超级取消214214D（顺序输入2C 236D 5C）→微前冲5A→5B→2C命中→JB→jc JA→J214A→236D命中→火炎上升时J214A/B→5C命中→超级取消214214A→黑炎命中→对手落地前214214A

14.（Persona崩坏状态）2A→5B→足扫→快速取消→前冲5AAAA

15.（Persona崩坏状态）5B（FC）→足扫→快速取消→微前冲5AA→微前冲5AA→微前冲5AA→微前冲5AAAA

奖杯部分

奖杯列表

名称	入手方法	杯种
我は汝	取得该奖杯以外的所有奖杯	白金
マヨカナテレビって知ってる?	第一次游玩游戏时自动取得	铜杯
大会制霸!	【ARCADE】街机模式通关	铜杯
全タイトル制霸	【ARCADE】全角色通关街机模式通关	金杯
ここで半分	【SCORE ATTACK】打通分数挑战模式的第六关	铜杯
エクセレント!	【SCORE ATTACK】任意一名角色打通分数挑战模式	铜杯
ブリリアント!	【SCORE ATTACK】全角色打通分数挑战模式	金杯
レッスンクリア	【LESSON】完成教学模式	铜杯
悠ストーリークリア	【STORY】打通鸣上悠的故事模式	铜杯
千枝ストーリークリア	【STORY】打通千枝的故事模式	铜杯
阳介ストーリークリア	【STORY】打通阳介的故事模式	铜杯
雪子ストーリークリア	【STORY】打通雪子的故事模式	铜杯
完二ストーリークリア	【STORY】打通完二的故事模式	铜杯
クマストーリークリア	【STORY】打通クマ的故事模式	铜杯
直斗ストーリークリア	【STORY】打通直斗的故事模式	铜杯
美鹤ストーリークリア	【STORY】打通美鹤的故事模式	铜杯
明彦ストーリークリア	【STORY】打通明彦的故事模式	铜杯
アイギスストーリークリア	【STORY】打通艾吉斯的故事模式	铜杯
ラビリスストーリークリア	【STORY】打通拉比利斯的故事模式	铜杯
エリザベスストーリークリア	【STORY】打通伊丽莎白的故事模式	铜杯
全ての终わり	【STORY】看过故事模式中的所有结局	银杯
コソ连	【TRAINING】在练习模式中游玩 30 分钟以上	铜杯
こいつは极めた	【CHALLENGE】在挑战模式中完成任意角色的全部挑战	银杯
必杀技は覚えた	【CHALLENGE】在挑战模式中累计完成 150 条挑战	铜杯
コンボマスター	【CHALLENGE】在挑战模式中累计完成 300 条挑战	银杯
コンボマニア	【CHALLENGE】在挑战模式中累计完成全部挑战	金杯
さすがセンセイ	【NETWORK】在网战模式中取得任意一场胜利	铜杯
百炼炼磨	【NETWORK】在网战模式中累计进行 100 场对战	铜杯
拳で语れ!	【NETWORK】在网战模式中和全部 13 名角色对战过	铜杯
オレの异名	【NETWORK】在网战模式中设定过自己的称号	铜杯
黑带	【NETWORK】在网战模式中的 Rank Match 里将段位提升至初段	银杯
やり込み势	【NETWORK】网战模式中的等级到达 30 级	银杯
リプレイ监赏	【REPLAY THEATER】在录像回放模式中观看过一次录像	铜杯
物体 X	【ARCADE/NETWORK】和クマ对战时，取得过它丢出来的“物体 X”	铜杯
ワイルド	【ARCADE/NETWORK】使用过全部角色	铜杯
スタイリッシュ!	【ARCADE/NETWORK】累计使用过 100 次以上的 5AAAAA 连打连段	铜杯
アクション!	【ARCADE/NETWORK】累计使用过 100 次以上的逆切	铜杯
ボコスカしようぜ!	【ARCADE/NETWORK】累计使用过 100 次以上的总攻击	铜杯
限界までボコスカ	【ARCADE/NETWORK】使用总攻击后成功使出 FC 终结技	铜杯
死んでくれる?	【ARCADE/NETWORK】累计触发过 30 次以上的 FC	铜杯
からの~	【ARCADE/NETWORK】计使用过 20 次追击霸	铜杯
物理无效	【ARCADE/NETWORK】累计直防 50 次	铜杯
ペ・ル・ソ・ナ	【ARCADE/NETWORK】进入觉醒状态	铜杯
ペルソナブレイカー	【ARCADE/NETWORK】累计使对手进入 10 次 Persona 崩坏状态	铜杯
落ち着け	【ARCADE/NETWORK】被对手打成 Persona 崩坏状态	铜杯
そっとしておこう…	【ARCADE/NETWORK】中过所有的异常状态	铜杯
刹那五月雨击	【ARCADE/NETWORK】在对手没有觉醒的状态下以连段直接将对手打死	铜杯
せつなさみだれうち	【ARCADE/NETWORK】在没有觉醒的情况下被对手直接打死	铜杯
胜利の雄たけび	【ARCADE/NETWORK】累计 30 次以上在对战中以（觉醒）超必杀技取得胜利	铜杯
どーん!	【ARCADE/NETWORK】成功使用过全部角色的一击必杀技	铜杯
パーフェクト!	【ARCADE/NETWORK】无伤取得一场胜利	铜杯

奖杯指南

“全角色打通分数挑战模式”以及“在挑战模式中累计完成全部挑战”是游戏中最难取得的两个奖杯，前者除了要求玩家有过人的技巧外还需要一点运气，后者则是单纯地挑战玩家的连段操作，无论哪一个奖杯都需要经过大量的尝试与练习，没有特别讨巧的方法来快速取得它们。下面对部分可能对玩家造成困扰的奖杯进行简单讲解。

コソ连

如果在练习模式中待机 30 分钟，那是无法取得奖杯的，不想自己手动操作 30 分钟的朋友可以考虑用连发手柄来代劳。

アクション!

雪子的逆切的整体动作较短，想刷这个奖杯的朋友可以多加利用。

どーん!

单人刷这个奖杯时建议将难度调成最低，局数调成一灯，开局后立即用金霸加满 SP 再凹一击必杀即可，如果没凹中，那就多用 5AAA 来回收 SP，100% 时再次使用一击必杀。另外以一击必杀直接将没有觉醒的对手干掉可以顺便取得“刹那五月雨击”的奖杯。

せつなさみだれうち

单人刷时可以将 CPU 的难度调成最高，然后选游戏中体力值最低的伊丽莎白，CPU 蓄满 100%SP 时有很大的几率使用一击必杀。

そっとしておこう…

需要中的异常状态有 8 中，单人刷时可以参考下列异常状态的持有者：

异常状态	持有者
感电	完二的逆切、伊丽莎白的 236A+B
混乱	阳介的 236C/D/C+D
中毒	阳介的投技
激昂	クマ的逆切
魅惑	美鹤的 2C、伊丽莎白 SP 在 1 ~ 49% 时的逆切
魔封	直斗的 236236A
恐怖	直斗的 236236B、伊丽莎白的投技、2C、5D
冰洁	美鹤的各种 D 系

物体X

物体 X 是**クマ**丢出来的道具，玩家可以进入练习模式设置**クマ**丢出来的道具来查看物体 X 的外貌，然后进入最高难度的街机模式，遇到**クマ**时不断逃跑等它丢道具，也选体力值较高的完二或者可以回复体力的伊丽莎白故意让**クマ**打连段，一般 CPU 会在一套连段的收尾部分丢道具。

爱夏的炼金工房 黄昏大地之炼金术士		Gust	角色扮演
PS3	アーシャのアトリエ ~黄昏の大地の炼金术士~		中国台湾版
	2012年8月23日	1人	1980台币
	无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

通关时间：一周目约28小时，二周目约10小时

白金时间：在完全按照攻略流程指示游玩的情况下，一周目可白金

本作是 PS3 平台上的第四款《工作室》，也是首款有官方中文版的作品。游戏和之前几作相比，在各方面的进化可谓让人眼前一亮。画面自不必说，作为系列核心的道具调合系统也做出了众多变化，战斗系统的平衡性方面也调整得更为合理。可以说，在有了之前几作的经验后，系列已步入成熟阶段。值得一提的是，本作的奖杯也非常简单，即使是新玩家，在 35 小时内也能轻松搞定，奖杯迷不妨也趁机尝试一下本作。

文 洛克&鞋饿地主・RP 美编 NINA

调合篇

本作的调合系统与《亚兰德的炼金术师》三作的变化较大，可以说是焕然一新。在实际调合的过程中需要考虑的问题的方向也会有所不同，下面将分类为读者介绍相关的系统。

调合的基础

素材收集

若要进行调合，素材收集这项工作必不可少。本作的素材主要通过野外采集和商店购买两种方式入手，其中野外采集是收集素材的基本途径。在游戏初期，建议玩家进入一个区域后先采集全部素材，避免出现素材不足的情况。在有一定资金基础后，某些采集不方便的素材可以直接在商店中购买。本作中商店的数量较多，可以购买的素材种类也多，部分商店甚至能够买到只有后期才能采集到的素材。建议各位玩家多多利用本作的商店，会让采集素材轻松不少。

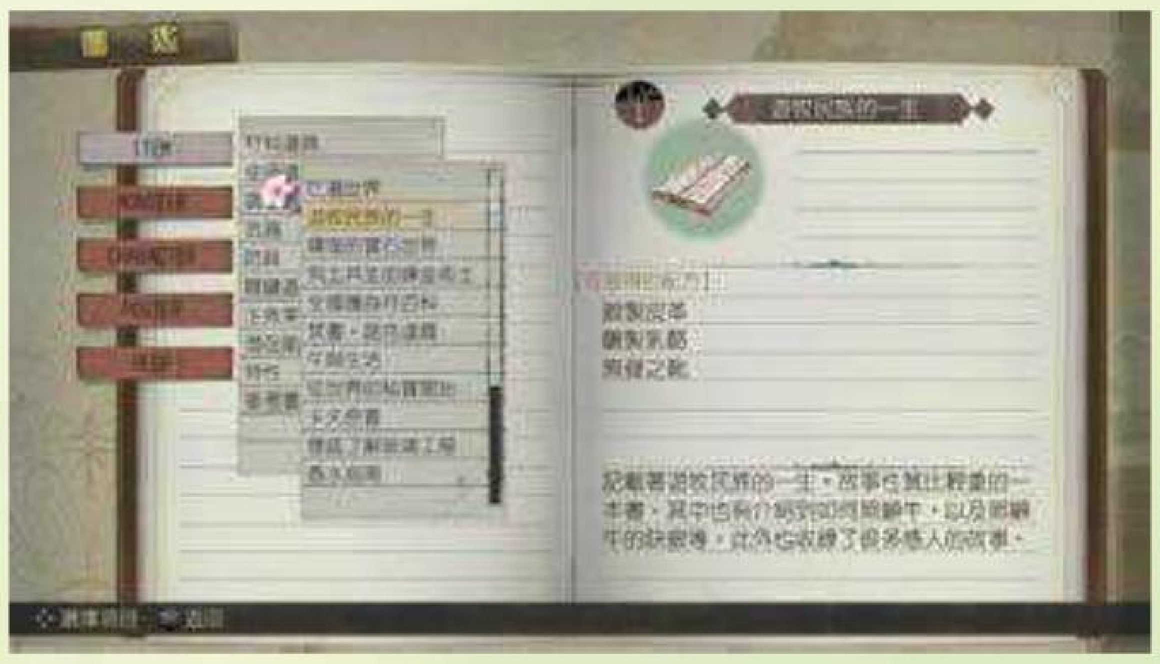
Tips：在装备上采集用眼镜（**コレクトグラス**）之后能够提升采集的效率，建议玩家尽早调合出来。

▲在发光点处便可以采集素材，每采集1个素材消耗0.1天。装备上采集用眼镜后，每采集2个素材消耗0.1天。

炼金术书

要调合物品仅有素材是不够的，还需要获得相关的炼金术书。本作的炼金术书共 30 本，主要通过从商店购买和宝箱中取得，其余部分为特殊事件获得的。以下列出游戏中炼金术书的取得方式。

中文名	日文名	可习得的菜单	入手方法
祖父的制药笔记	祖父の制药ノ－ト	利洁软膏、臭味袋、有毒的水、晒干药草叶、可燃烧的水、法国面包、白报纸	初期持有
生活与杂货	暮らしと杂货	查科而贴纸、蜡、粗盐、手工陶器、天然榨出油、家用贴布、蜂蜜	在黑猫的散步道购入
传统秘药辞典	传统の秘药辞典	强力敷药、调整体温贴布、秘药・倍速丸、沉默药丸	在白鸦亭购入
饮食与药膳的调和	食事と药膳の调和	碳酸茶、矿物质粉末、脑袋清晰煎药、活化肉体粉末、熟成茶叶、蒸馏水	在黑猫的散步道购入
炼金医学大全	炼金医学大全	病魔退去散、特效精华、一粒大回复锭、药石耳饰、没有针的针筒	在二号馆购入
炼金术的基础	炼金术の基础	卡夫、炎烧、冰精、中和剂・红、中和剂・蓝、中和剂・绿、中和剂・黄	炼金术等级10以后从薇尔贝尔处获得，或者与玛丽翁、琳卡从药草园回来后获得
便利的爆弹	便利なばくだん	结冻水、电导之石、布卡夫、摇晃天国	在二号馆购入
精灵使的书	精灵使いの书	定时炎烧、人工冰精、电导之星、究极炸弹、灼热神酒、合成碳	在二号馆购入
黄昏的因果律	黄昏の因果律	天启之书、黑色日蚀、天元方阵、液态钢铁	黄昏的工房事件后入手
始祖的调合体系	始祖の调合体系	失传的众神灵药、海市蜃楼镜、医用溶液、禁忌的胶囊、转移之翼	优古多拉席尔・花之小径宝箱中
富饶的食衣住	丰かな衣食住	胶质油、记忆的墨水、黏着胶、豆奶、采集篮、书籍印刷用纸、泡泡清洁剂	在黑猫的散步道购入
狩猎生活	狩猎による生活	鞣质皮革、坚固毛线、硬皮革、羽毛饰品、毛皮手套、不会感冒药粉、研磨剂	在黑猫的散步道购入
传说中的魔物们	传说の魔物たち	野兽皮革、骨头粉末、龙鳞徽章、不死鸟手环	在我的店购入
专为贵族的调合	贵族のための调合	热情香水、魔术师用纸、许愿戒指	在白鸦亭购入
水的历史	水の历史	永远的纯水、白油、无限的恩惠之壶	枯朽的遗迹岛宝箱中
面包师傅的诀窍	パン职人の手引き	谷物粉末、丹麦面包、甜馒头、蔬菜汤、工匠专用贴布、黑色粉末	在弗雷多面包店购入
在家也能做面包	家庭でパン作り	星星面包、乡下面包、酥脆丹麦面包、豆子汤	在弗雷多面包店购入
节日就是要吃面包	祝いの日のパン食	皇家热狗面包、焦糖丹麦面包、微苦马芬、传统面包、黄昏的澄清汤	在弗雷多面包店购入
谷物创造的奇迹	谷物の起こす奇迹	黑色法国面包、热乎乎马芬、金色星星面包、肉包、蔬菜包	在弗雷多面包店购入
吃遍世界	世界食べ步き录	硬石面包、海洋之星、热腾腾法国面包、保存用壶、秘传调味料	在白鸦亭购入
游牧民族的一生	游牧民族の一生	锻制皮革、酿制乳酪、无声之靴	在呼叫牛的铃购入
辉煌的宝石世界	辉く宝石の世界	钢玉、白耀石、金刚玉、金	在二号馆购入
与土共生的炼金术士	土と生きる炼金术士	浓缩肥料、营养剂、丰饶女神的容器、无限滴水壶、黄金蜂蜜	在我的店购入
全国护身符百科	全国お守り百科	不可思议的驱魔环、力量图腾、水晶护身符、神秘护符、素烧护身符	在黑猫的散步道购入
禁书・诺克达尔	禁书ノクトゥ－ル	影子斗篷、缚魂锁链、投影染料、业物砥石	打倒重战型史拉格后入手
牛与生活	うしと生活	乳酪、熟成乳酪、乳膏、松软奶泡、液态奶油、共鸣之铃	在呼叫牛的铃购入
从世界的秘宝开始	世界の秘宝から	山师的骰子、无底的壶、携带材料箱、除魔喷雾	哈利送的
卡夫原书	クラフト原书	玄人砥石、入魂砥石、练磨染料、魔法染料	哈洛斯村废屋的宝箱中
彻底了解玻璃工房	グラス工房の全て	粉状玻璃、玻璃棒、玻璃花冠、钢铁线球、柔软金棒、研磨水晶	玻璃工房遗迹第三回廊宝箱中
香水指南	フレグランスガイド	香精油喷雾、清爽花粉、香包、干燥香草、精神精华、花朵占卜牌	隧道遗迹・干涸水道宝箱中



信息集结 特企集结 劲作集结 攻略集结

调合

在达成了以上两个基本条件后，便可以在据点调合物品了。以下将为各位玩家介绍调合过程中涉及的各项知识。

调合技能

调合技能是本作新增加的系统，它分为自动使用和手动使用两种类型。自动技能在调合过程中会自动发动，而手动技能则需要在调合过程中选择使用。由于本作中的基础素材的品质、特性等参数都是固定不变的，要利用相同的素材调合出强力的物品就必须利用到调合技能。调合技能的习得方式与炼金术等级挂钩。下表为各项调合技能的习得等级和作用。

炼金技能一览表

调合技能	日文名称	习得等级	使用类型	消耗CP	效果
深入调合	じっくり调合	10	自动	–	可以自由选择投入素材顺序
发现潜在能力	潜在能力发现	15	自动	–	可以发现一个潜在能力
引出力量	力を引き出す	20	选用	5	投入素材时潜在能力槽提升量增加15
扩张潜在能力	潜在能力扩张	25	自动	–	可以发现三个潜在能力
注入力量	力を注ぐ	25	选用	10	得到投入素材相同的效果，素材不消耗，但是消耗的CP增加
评价点奖励	评价点ボ–ナス	30	自动	–	评价点越高，物品的性能越好
解放潜在能力	潜在能力解放	30	自动	–	可以发现五个潜在能力
转移力量	力を移す	35	选用	5	将下一个投入素材的潜在能力转移给调合中的物品
熟练者的手腕	熟练者の腕前	40	自动	–	调合技能消耗的CP减半
消除力量	力を打ち消す	45	选用	0	消除一个调合中物品的潜在能力，使用后在投入新素材前无法使用其他选用技能

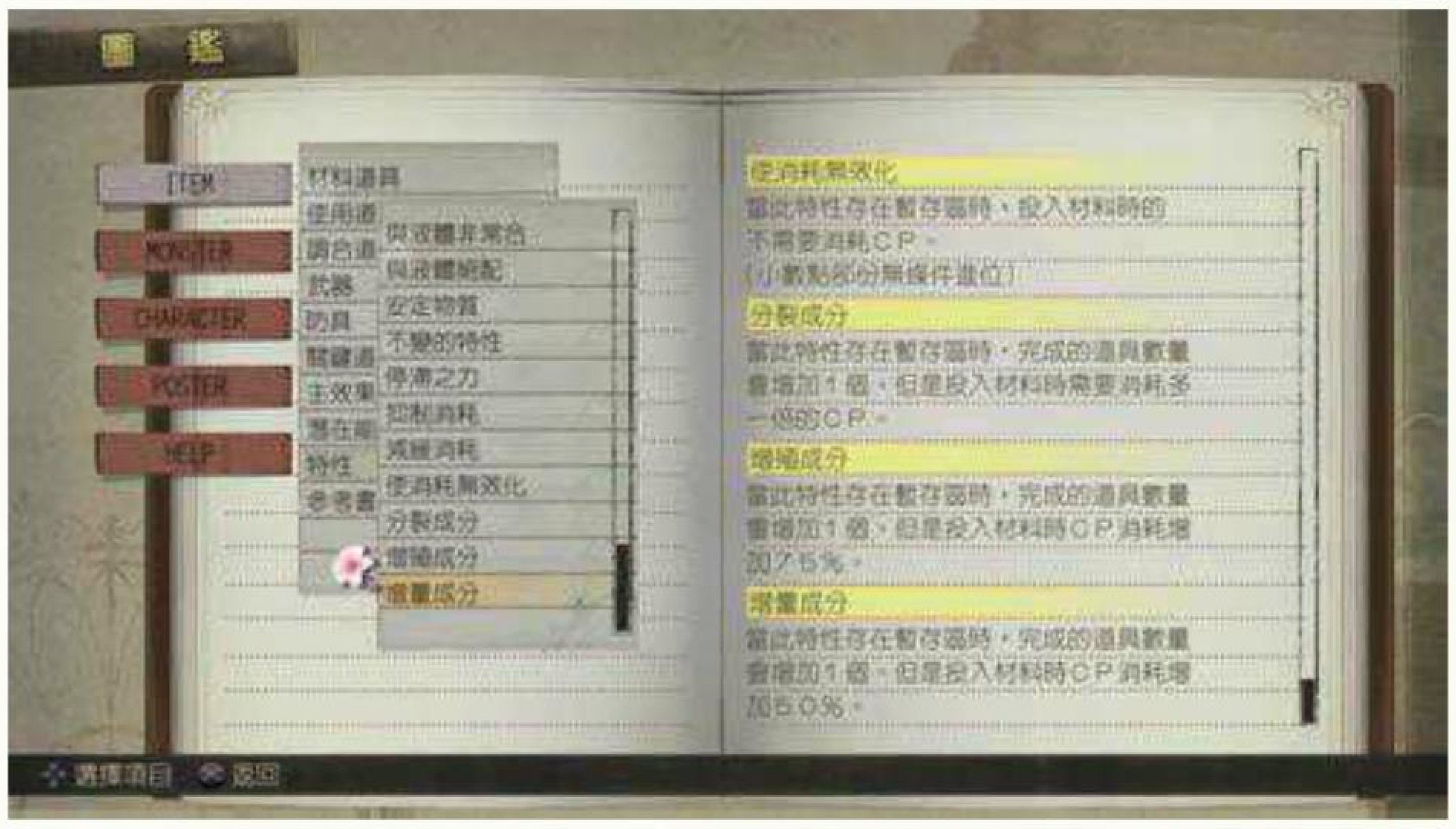
CP

CP 是在调合过程中消耗的 Cost 点数，在调合过程中每投入一样素材或者使用技能都会消耗 CP 值。在 CP 值不够的情况下，即使使用高级的素材也不会将素材的属性值等带入调合的物品中。各位在初期时尽可能多地调合出能够调合的物品，提升炼金术等级增加 CP 上限，方便制作出强力的攻击和回复类物品。

Tips：基础 CP 值 = 炼金术等级 ×2，调合出 150 种物品后 CP 值上限会增加 10，完成后期奇斯和奥迪莉雅的“最后的书物”事件和写完相应日记 CP 值上限分别会增加 5。

特性

本作中的特性与之前作品的特性有非常大的区别。本作的特性主要影响到素材投入过程中的属性槽、潜在能力槽和品质槽的增加量，此外还会影响到投入素材消耗的 CP 值，最好根据所需要的属性优先将带有有利特性的素材投入。另外，将特定的一些特性同时投入之后两个特性将会合成新的特性，会对之后投入的素材产生影响，合成前请先熟悉特性合成的明细，本作中出现的特性详见下面的附表。



特性

编号	中文名称	日文名称	效果	合成
1	火之力	火の力	投入火属性素材时火属性槽+10	–
2	炎之力	炎の力	投入火属性素材时火属性槽+15	1+32
3	业火之力	业火の力	投入火属性素材时火属性槽+20	2+1或32
4	灼热之力	灼热の力	投入火属性素材时火属性槽+30	3+2或32
5	水之力	水之力	投入水属性素材时火属性槽+10	–
6	雨之力	雨の力	投入水属性素材时火属性槽+15	5+32
7	大水之力	大水の力	投入水属性素材时火属性槽+20	6+5或32
8	时雨之力	时雨の力	投入水属性素材时火属性槽+30	7+6或32
9	风之力	风の力	投入风属性素材时火属性槽+10	–
10	狂风之力	岚の力	投入风属性素材时火属性槽+15	9+32
11	暴风之力	暴风の力	投入风属性素材时火属性槽+20	10+9或32
12	龙卷风之力	龙卷の力	投入风属性素材时火属性槽+30	11+10或32
13	土之力	土の力	投入土属性素材时火属性槽+10	–
14	岩之力	岩の力	投入土属性素材时火属性槽+15	13+32
15	黑土之力	黑土の力	投入土属性素材时火属性槽+20	14+13或32
16	大地之力	大地の力	投入土属性素材时火属性槽+30	15+14或32
17	不错的成品	いい出来	投入素材时品质槽+5	–
18	很好的成品	とてもいい出来	投入素材时品质槽+10	17+32
19	非常棒的成品	すばらしい出来	投入素材时品质槽+15	18+17或32
20	火精之气	火の精の气	投入火属性素材时，该素材的所有属性值全部加算到火属性槽上	–
21	水精之气	水の精の气	投入水属性素材时，该素材的所有属性值全部加算到水属性槽上	–
22	风精之气	风の精の气	投入风属性素材时，该素材的所有属性值全部加算到风属性槽上	–
23	土精之气	土の精の气	投入土属性素材时，该素材的所有属性值全部加算到土属性槽上	–
24	火之言灵	火の言灵	投入火属性素材时，该素材火属性值的25%加算到其他属性槽上	–
25	炎之言灵	炎の言灵	投入火属性素材时，该素材火属性值的50%加算到其他属性槽上	24+32
26	水之言灵	水の言灵	投入水属性素材时，该素材水属性值的25%加算到其他属性槽上	–
27	雨之言灵	雨の言灵	投入水属性素材时，该素材水属性值的50%加算到其他属性槽上	26+32
28	风之言灵	风の言灵	投入风属性素材时，该素材风属性值的25%加算到其他属性槽上	–
29	狂风之言灵	岚の言灵	投入风属性素材时，该素材风属性值的50%加算到其他属性槽上	28+32

编号	中文名称	日文名称	效果	合成
30	土之言灵	土の言灵	投入土属性素材时，该素材土属性值的25%加算到其他属性槽上	–
31	岩之言灵	岩の言灵	投入土属性素材时，该素材土属性值的50%加算到其他属性槽上	29+32
32	提升力量	力を高める	投入素材时潜在能力槽+5	–
33	扩大力量	力を扩大する	投入素材时潜在能力槽+10	32+45
34	开放力量	力を开放する	投入素材时潜在能力槽+15	32+46
35	与植物很合	植物と合う	投入植物类素材时，该素材品质的10%加算到所有属性槽上	–
36	与植物非常合	植物とよく合う	投入植物类素材时，该素材品质的20%加算到所有属性槽上	35+32
37	与植物绝配	植物ととても合う	投入植物类素材时，该素材品质的30%加算到所有属性槽上	36+35或32
38	与矿石很合	矿石と合う	投入矿石类素材时，该素材品质的10%加算到所有属性槽上	–
39	与矿石非常合	矿石とよく合う	投入矿石类素材时，该素材品质的20%加算到所有属性槽上	38+32
40	与矿石绝配	矿石ととても合う	投入矿石类素材时，该素材品质的30%加算到所有属性槽上	39+38或32
41	与液体很合	液体と合う	投入液体类素材时，该素材品质的10%加算到所有属性槽上	–
42	与液体非常合	液体とよく合う	投入液体类素材时，该素材品质的20%加算到所有属性槽上	41+32
43	与液体绝配	液体ととても合う	投入液体类素材时，该素材品质的30%加算到所有属性槽上	42+41或32
44	安定物质	物质安定	投入材料的特性不再追加，材料投入时潜在能力槽+10	–
45	不变的特性	不変の特性	投入材料的特性不再追加，材料投入时潜在能力槽+20	–
46	停滞之力	停滞の力	投入材料的特性不再追加，材料投入时潜在能力槽+30	–
47	抑制消耗	消耗を抑制	投入材料时消耗的CP0.7倍	–
48	减缓消耗	消耗を缓和	投入材料时消耗的CP0.5倍	–
49	使消耗无效化	消耗を无效化	投入材料时消耗的CP为0	–
50	分裂成分	分裂成分	投入材料时消耗的CP2倍，调合完成的道具数量增加1个	–
51	增殖成分	增殖成分	投入材料时消耗的CP1.75倍，调合完成的道具数量增加1个	–
52	增量成分	增量成分	投入材料时消耗的CP1.5倍，调合完成的道具数量增加1个	–

属性值与效果

属性值主要影响到道具合成出来的实际效果。本作中大部分调合物品的效果都需要靠属性值达到一定程度才可以发现，如图中所示的碳酸茶，火属性值在 30 到 60 之间的效果是让身体温暖，60 以上则是让身体燥热；水属性值 40 以下时的效果为 MP 回复・弱，40 以上是 MP 回复・中等等。实际上，属性值越高发生的效果不一定越好，玩家需要根据自身的需要进行判断是否选择投入高属性值的素材。

主效果

攻击系

名称（日文）	名称（中文）	评价	效果	主道具（日文）	主道具（中文）	出现条件
物理ダメ–ジ・小	物理伤害・小	1	给予（20～28）的物理伤害	クラフト	卡夫	土0～49
物理ダメ–ジ・中	物理伤害・中	2	给予（34～48）的物理伤害	クラフト	卡夫	土50以上
物理ダメ–ジ・大	物理伤害・大	3	给予（62～88）的物理伤害	ブライトクラフト	布卡夫	土50以上
炎ダメ–ジ・小	炎伤害・小	1	给予（22～32）的火焰伤害，并在2回合内，每回合追加5点伤害	フラム	炎烧	火0～84
炎ダメ–ジ・中	炎伤害・中	2	给予（34～48）的火焰伤害，并在2回合内，每回合追加7点伤害	フラム	炎烧	火85以上
炎ダメ–ジ・大	炎伤害・大	3	给予（62～88）的火焰伤害，并在2回合内，每回合追加20点伤害	ツアイトフラム	定时炎烧	土80以上
冰ダメ–ジ・小	冰伤害・小	1	给予（25～36）的冰霜伤害，并在5回合内降低目标7点速度	レヘルン	冰精	水0～79
冰ダメ–ジ・中	冰伤害・中	2	给予（36～52）的冰霜伤害，并在5回合内降低目标10点速度	レヘルン	冰精	水80以上
冰ダメ–ジ・大	冰伤害・大	3	给予（64～92）的冰霜伤害，并在5回合内降低目标20点速度	スニ–レヘルン	人工冰晶	水50以上
雷ダメ–ジ・小	雷伤害・小	1	给予（34～48）的雷电伤害，并有15%的几率让目标陷入深度100的昏眩（スタン）状态	ドナ–スト–ン	电导之石	风0～69
雷ダメ–ジ・中	雷伤害・中	2	给予（45～64）的雷电伤害，并有15%的几率让目标陷入深度100的昏眩（スタン）状态	ドナ–スト–ン	电导之石	风70以上
雷ダメ–ジ・大	雷伤害・大	3	给予（70～100）的雷电伤害，并有25%的几率让目标陷入深度100的昏眩（スタン）状态	ドナ–シュテルン	电导之星	风50以上
大木が落ちる	会降下大木头	2	给予（45～64）的物理伤害，并发动持续3回合的延迟型技能	ヒンメルシエンク	摇晃天国	土0～39
大たるが落ちる	会降下大桶子	3	给予（59～84）的物理伤害，并发动持续3回合的延迟型技能	ヒンメルシエンク	摇晃天国	土40～74
スラグ像が落ちる	会降下史拉格像	4	给予（59～84）的物理伤害，并有25%的几率让目标陷入深度100的昏眩（スタン）状态，同时发动持续3回合的延迟型技能	ヒンメルシエンク	摇晃天国	土75以上
发火する液体	会发火的液体	1	给予（17～24）的火焰伤害，并在2回合内，每回合追加3点伤害	燃える水	可燃烧的水	火
毒性の液体	有毒性的液体	1	给予（17～24）的伤害，并有50%的几率让目标陷入深度300的毒状态	有毒の水	有毒的水	土
冻结する液体	会冻结的液体	1	给予（42～6）的冰霜伤害	冻る水	冻结水	水
弾ける	会炸裂	1	给予（14～20）的物理伤害	クラフト	卡夫	火40以上
大爆发ダメ–ジ	大爆发伤害	4	给予（118～168）的火焰伤害	エクサボム	究极炸弹	风60～79
超爆发ダメ–ジ	超爆发伤害	5	给予（146～208）的火焰伤害	エクサボム	究极炸弹	风80以上
魔法の言灵	魔法的言灵	2	给予（62～88）的物理伤害，同时回复伤害20%的HP	天启の书	天启之书	土0～79
魔法の真言	魔法的真言	3	给予（76～108）的物理伤害，同时回复伤害20%的HP	天启の书	天启之书	土80以上
初心の幻影	初学者的幻影	2	从镜中出现幻影，复制道具进行各种各样的攻击，持续3回合的延迟型技能	蜃气楼の镜	海市蜃楼镜	土0～39
走马の幻影	走马的幻影	3	从镜中出现幻影，复制道具进行各种各样的攻击，持续3回合的延迟型技能	蜃气楼の镜	海市蜃楼镜	土40～89
熟练の幻影	熟练的幻影	4	从镜中出现幻影，复制道具进行各种各样的攻击，持续3回合的延迟型技能	蜃气楼の镜	海市蜃楼镜	土90以上
光の刃	光之刃	3	给予（90～128）的物理伤害，剩余数越少伤害越大，持续3回合的延迟型技能	天元方阵	天元方阵	风0～89
光の御剑	光之御剑	5	给予（118～168）的物理伤害，剩余数越少伤害越大，持续3回合的延迟型技能	天元方阵	天元方阵	风90以上
太阳爆发	太阳爆发	4	给予（132～188）的物理伤害	黒のエクリプス	黑色日蚀	风0～89

攻击系

名称（日文）	名称（中文）	评价	效果	主道具（日文）	主道具（中文）	出现条件
银河爆发	银河爆发	6	给予（160～228）的物理伤害	黒のエクリプス	黑色日蚀	风90以上
兽嫌いの臭い	野兽讨厌的臭味	1	给予（14～20）的物理伤害，并在2回合内，每回合追加3点伤害	匂い袋	臭味袋	风0～59
兽退治の臭い	能吓退野兽的臭味	2	给予（20～28）的物理伤害，并在2回合内，每回合追加5点伤害	匂い袋	臭味袋	风60～79
兽ダウンの臭い	能熏倒野兽的臭味	3	给予（34～48）的物理伤害，并在2回合内，每回合追加7点伤害	匂い袋	臭味袋	风80以上
恶臭	恶臭	1	降低目标4～5点攻击力和3点物理耐性，持续5回合	匂い袋	臭味袋	水30～49
刺激臭	刺激臭	2	49%～70%几率让目标进入深度250的弱体化状态，并在2回合内，每回合追加5点伤害	匂い袋	臭味袋	水50～69
解脱臭	解脱臭	3	受到的伤害增加10%，并在5回合内攻击力、速度、物理耐性、状态耐性、炎耐性、冰耐性、雷耐性各下降5点	匂い袋	臭味袋	水70以上
动きを止める	阻止行动	1	14%～20%几率让目标进入深度100的昏眩（スタン）状态	ドナ–スト–ン	电导之石	火50以上
动きを封める	封印行动	2	11%～15%几率让目标进入深度150的昏眩（スタン）状态	ドナ–シュテルン	电导之星	水70以上
足を络める	缠住脚步	1	42%～60%几率让目标进入深度200的缓慢（スロウ）状态	レヘルン	冰精	土30以上
足を钝らせる	钝化脚步	2	49%～70%几率让目标进入深度250的缓慢（スロウ）状态	スニ–レヘルン	人工冰晶	土70以上
毒を与える	施与毒	1	42%～60%几率让目标进入深度200的毒状态	沈默の丸药	沉默药丸	水50～59
猛毒を与える	施与猛毒	1	49%～70%几率让目标进入深度250的毒状态	有毒の水	有毒的水	水20～39
目を眩ませる	使对方眩目	1	49%～70%几率让目标进入深度300的盲目（黑暗）状态	ブライトクラフト	布卡夫	水40以上
弱体化させる	弱化对方	1	49%～70%几率让目标进入深度300的弱体化状态	天启の书	天启之书	水70以上
复合效果	复合效果	3	35%～50%几率让目标同时进入深度200的盲目（黑暗）、毒和弱体化状态	黒のエクリプス	黑色日蚀	水40～59
火伤を负わせる	让对方烧伤	1	在2回合内，每回合追加3点伤害	燃える水	可燃烧的水	风20以上
伤口を广げる	让伤口扩大	2	在2回合内，每回合追加12点伤害	黒のエクリプス	黑色日蚀	水60～89
冻伤にせる	让对方冻伤	3	在2回合内，每回合追加7点伤害	冻る水	冻结水	风20以上
オイルまみれ	油沾满全身	3	在5回合内，炎耐性下降20点	燃える水	可燃烧的水	水50以上
无力の言	无力之话语	2	在5回合内，攻击力下降7点	天启の书	天启之书	火90以上
炎の言	炎之话语	2	给予（14～20）的火焰伤害	天启の书	天启之书	火40～89
冰の言	冰之话语	2	给予（14～20）的冰霜伤害	天启の书	天启之书	水40～69
雷の言	雷之话语	2	给予（14～20）的雷电伤害	天启の书	天启之书	风50～59
贯通ダメ–ジ・弱	穿刺伤害・弱	1	给予（6～20）伤害	天启の书	天启之书	风60以上
贯通ダメ–ジ・中	穿刺伤害・中	2	给予（11～35）伤害	天元方阵	天元方阵	土70～89
贯通ダメ–ジ・强	穿刺伤害・强	3	给予（15～50）伤害	天元方阵	天元方阵	土90以上
ノックバック・弱	击退效果・弱	1	击退敌人	フラム	炎烧	风30以上
ノックバック・中	击退效果・中	2	击退敌人，移动距离比“弱”更远	ツァイトフラム	定时炎烧	风30～59
ノックバック・强	击退效果・强	3	击退敌人，移动距离比“中”更远	エクサボム	究极炸弹	风60以上
耐性减少・炎	耐性减低・炎	2	在5回合内，炎耐性下降15点	フラム	炎烧	水30以上
耐性减少・冰	耐性减低・冰	2	在5回合内，冰耐性下降15点	レヘルン	冰精	风40以上
耐性减少・雷	耐性减低・雷	2	在5回合内，雷耐性下降15点	ドナ–スト–ン	电导之石	土40以上
クリティカルスロ–	重击投掷	3	使用道具时，发生重击概率提升33%	エクサボム	究极炸弹	火80以上
远い敌に有效	对远处敌人有效	2	给予（20～200）的物理伤害，距离越远伤害越高	ヒンメルシェンク	摇晃天国	水60以上
近い敌に有效	对近处敌人有效	2	给予（20～200）的物理伤害，距离越近伤害越高	エクサボム	究极炸弹	土50以上
ソウルシャッタ–	灵魂快门	2	目标待机时间越长伤害越大	黒のエクリプス	黑色日蚀	水90以上
やきつくす	烧成灰烬	3	（15+（爱夏等级–目标等级）×5%）的几率让目标战斗不能	黒のエクリプス	黑色日蚀	土80以上
精灵の辉き	精灵的光辉	2	在5回合内，炎耐性和冰耐性下降25点	天元方阵	天元方阵	火90以上

回复系

名称（日文）	名称（中文）	评价	效果	主道具（日文）	主道具（中文）	出现条件
愈しの滴	治愈水滴	2	回复15～30的HP，发动持续3回合的延迟型技能，回合数越少回复量越多	ゲヌ–クのじょうろ	无限洒水壶	水0～69
愈しの雨	治愈之雨	4	回复25～40的HP，发动持续3回合的延迟型技能，回合数越少回复量越多	ゲヌ–クのじょうろ	无限洒水壶	水70～89
愈しの岚	治愈的暴风雨	6	回复35～50的HP，发动持续3回合的延迟型技能，回合数越少回复量越多	ゲヌ–クのじょうろ	无限洒水壶	水90以上
HP回复・微	HP回复・微	1	回复11～15点HP	リ–ゼン软膏	利洁软膏	土0～24
HP回复・弱	HP回复・弱	2	回复16～23点HP	リ–ゼン软膏	利洁软膏	土25～79
HP回复・中	HP回复・中	3	回复21～30点HP	リ–ゼン软膏	利洁软膏	土80以上
HP回复・强	HP回复・强	4	回复32～45点HP	特效クリ–ム	特效精华	水0～59
HP回复・超	HP回复・超	5	回复42～60点HP	特效クリ–ム	特效精华	水90以上
HP回复・极	HP回复・极	6	回复63～90点HP	失われた神クの灵药	失传的众神灵药	水80以上
MP回复・弱	HP回复・弱	1	回复14～20点MP	スカッシュティ–	碳酸茶	水0～39
MP回复・中	HP回复・中	2	回复21～30点MP	スカッシュティ–	碳酸茶	水40以上
MP回复・强	HP回复・强	3	回复35～50点MP	地狱のおつゆ	地狱汤	风60以上
HPMP回复・弱	HPMP回复・弱	2	回复14～20点HP，11～15点MP	家庭の贴り药	家用贴布	土0～39
HPMP回复・中	HPMP回复・中	4	回复21～30点HP，14～20点MP	アロマミスト	香精油喷雾	水30以上
HPMP回复・强	HPMP回复・强	6	回复28～40点HP，21～30点MP	特效クリ–ム	特效精华	水60～89
おいしく回复・微	美味回复・微	2	回复25%HP	バゲット	法国面包	土0～29
おいしく回复・弱	美味回复・弱	3	回复30%HP	バゲット	法国面包	土30以上
おいしく回复・中	美味回复・中	4	回复35%HP	ロイヤルコッペ	皇家热狗面包	土0～39
おいしく回复・强	美味回复・强	5	回复40%HP	ロイヤルコッペ	皇家热狗面包	土40以上
おいしく回复・超	美味回复・超	7	回复45%HP	传统食パン	传统面包	土80以上
おいしく回复・极	美味回复・极	10	回复50%HP	スト–ンブレッド	硬石面包	土90以上
HP再生・弱	HP再生・弱	1	在2回合内，HP每回合回复7点	ミネラルパウダ–	矿物质粉末	土0～29
HP再生・中	HP再生・中	2	在2回合内，HP每回合回复10点	ミネラルパウダ–	矿物质粉末	土30以上

回复系

名称（日文）	名称（中文）	评价	效果	主道具（日文）	主道具（中文）	出现条件
HP再生・强	HP再生・强	3	在2回合内，HP每回合回复15点	カラメルデニッシュ	焦糖丹麦面包	风40以上
再生回复・弱	再生回复・弱	1	回复5～7点HP，并在2回合内，HP每回合回复3点	肉体活性の粉末	活化肉体粉末	水30～59
再生回复・中	再生回复・中	2	回复7～10点HP，并在2回合内，HP每回合回复5点	肉体活性の粉末	活化肉体粉末	水60以上
再生回复・强	再生回复・强	3	回复11～15点HP，并在2回合内，HP每回合回复7点	职人のための湿布	工匠专用贴布	水60以上
重伤回复・弱	重伤回复・弱	2	回复11～30点HP，HP越少回复量越多	家庭の贴り药	家用贴布	土40～59
重伤回复・中	重伤回复・中	4	回复18～45点HP，HP越少回复量越多	家庭の贴り药	家用贴布	土60以上
重伤回复・强	重伤回复・强	6	回复28～65点HP，HP越少回复量越多	针无し注射器	没有针的针筒	水60以上
愈しの祝福・弱	治愈的祝福・弱	3	根据目标的情况随机回复，也可以解除战斗不能状态	不思议な魔除け	不可思议的驱魔环	水0～29
愈しの祝福・中	治愈的祝福・中	5	根据目标的情况随机回复，也可以解除战斗不能状态	不思议な魔除け	不可思议的驱魔环	水30～59
愈しの祝福・强	治愈的祝福・强	7	根据目标的情况随机回复，也可以解除战斗不能状态	不思议な魔除け	不可思议的驱魔环	水60以上
战斗不能も回复・弱	无法战斗也回复・弱	1	解除战斗不能状态并回复11～15%的HP	肉体活性の粉末	活化肉体粉末	火0～49
战斗不能も回复・中	无法战斗也回复・中	2	解除战斗不能状态并回复16～23%的HP	肉体活性の粉末	活化肉体粉末	火50以上
战斗不能も回复・强	无法战斗也回复・强	3	解除战斗不能状态并回复21～30%的HP	禁断のカプセル	禁断的胶囊	火0～59
战斗不能も回复・超	无法战斗也回复・超	4	解除战斗不能状态并回复27～38%的HP	禁断のカプセル	禁断的胶囊	火60～79
战斗不能も回复・极	无法战斗也回复・极	5	解除战斗不能状态并回复32～45%的HP	禁断のカプセル	禁断的胶囊	火80以上
回复ボ–ナス・微	回复奖励・微	1	增加4～5点回复量	リ–ゼン软膏	利洁软膏	水30～59
回复ボ–ナス・弱	回复奖励・弱	2	增加6～8点回复量	一粒大回复锭	一粒大回复锭	水50以上
回复ボ–ナス・中	回复奖励・中	3	增加8～12点回复量	リ–ゼン软膏	利洁软膏	水60以上
回复ボ–ナス・强	回复奖励・强	4	增加14～20点回复量	特效クリ–ム	特效精华	土50以上
最大HP扩张・弱	HP最大值扩张・弱	1	提升10点最大HP	ミネラルパウダ–	矿物质粉末	火30～59
最大HP扩张・中	HP最大值扩张・中	2	提升15点最大HP	ミネラルパウダ–	矿物质粉末	火60以上
最大HP扩张・强	HP最大值扩张・强	3	提升20点最大HP	特效クリ–ム	特效精华	风50以上
スッキリする	神清气爽	1	回复7点MP	リ–ゼン软膏	利洁软膏	风20以上
头が冱える	醒脑	2	回复10点MP	スカッシュティ–	碳酸茶	风50以上
目が觉める	觉醒	3	回复15点MP	头脑明晰の煎药	脑袋清晰煎药	风30～59
气付け效果	滋补提神效果	1	解除战斗不能状态并回复7%的HP	头脑明晰の煎药	脑袋清晰煎药	风60以上
元气になる	精神百倍	2	解除战斗不能状态并回复10%的HP	刚力の涂り药	强力敷药	风60以上

强化系

名称（日文）	名称（中文）	评价	效果	主道具（日文）	主道具（中文）	出现条件
体があたたまる	让身体温暖	1	在5回合内，冰耐性提升10点	スカッシュティ–	碳酸茶	火30～59
体が热くなる	让身体燥热	2	在5回合内，冰耐性提升15点	スカッシュティ–	碳酸茶	火60以上
体が冷える	让身体冷却	3	在5回合内，炎耐性提升10点	头脑明晰の煎药	脑袋清晰煎药	火30以上
丈夫になる	变得耐打	1	在5回合内，物理耐性提升5点	刚力の涂り药	强力敷药	水30～59
力がわいてくる	力量涌现	2	在5回合内，攻击力提升5点	肉体活性の粉末	活化肉体粉末	土20～39
体が轻くなる	让身体变轻	3	在5回合内，速度提升5点	肉体活性の粉末	活化肉体粉末	土70以上
速倍行动・弱	速倍行动・弱	1	在5回合内，行动补正提升10，但每回合扣除5HP	秘药・倍速丸	秘药・倍速丸	水50～69
速倍行动・中	速倍行动・中	2	在5回合内，行动补正提升15，但每回合扣除7HP	秘药・倍速丸	秘药・倍速丸	水70～89
速倍行动・强	速倍行动・强	3	在5回合内，行动补正提升20，但每回合扣除10HP	秘药・倍速丸	秘药・倍速丸	水90以上
大变にマズい	非常难吃	1	扣除33%的HP	秘药・倍速丸	秘药・倍速丸	火0～79
效果遮断	阻断效果	2	强制将目标身上的强化效果无效化	失われた神クの灵药	失传的众神灵药	风0～59
强制强化	强制强化	3	在1回合内能行动3次，但每次都会扣除15HP	禁断のカプセル	禁断的胶囊	水90以上
副作用・弱	副作用・弱	1	在5回合内各能力都下降5点	禁断のカプセル	禁断的胶囊	土80～89
副作用・中	副作用・中	2	在5回合内各能力都下降10点	禁断のカプセル	禁断的胶囊	土60～79
副作用・强	副作用・强	3	在5回合内各能力都下降15点	禁断のカプセル	禁断的胶囊	土0～59
お腹にたまる	有饱足感	1	进入深度50的昏眩（スタン）状态	バゲット	法国面包	风0～29
お腹いっぱい	塞满肚子	2	进入深度75的昏眩（スタン）状态	田舍パン	乡下面包	风50～69
痹れるおいしさ	让人陶醉的美味	3	在5回合内雷耐性提升25点	オ–シャンスタ–	海洋之星	水40以上
ミルクの力	奶的力量	2	在5回合内物理耐性提升5点	パンの星	星星面包	土20以上
免疫力增加	免疫力增加	2	异常状态的深度减少10%	熟成チ–ズ	熟成乳酪	水60以上
活力のカビ	活力霉菌	2	在3回合内，每回合HP回复5点	酿すチ–ズ	酿制乳酪	水60以上
涂って力强化	涂上后强化力量	1	在5回合内攻击力提升10点	刚力の涂り药	强力敷药	火
涂って速度强化	涂上后强化速度	1	在5回合内速度提升10点	刚力の涂り药	强力敷药	风30～59
涂って防御强化	涂上后强化防御	1	在5回合内防御提升10点	刚力の涂り药	强力敷药	水60以上
涂って全て强化	涂上后强化全能力	3	在5回合内全能力提升5点	刚力の涂り药	强力敷药	土90以上
涂って感觉强化	涂上后强化感觉	2	在5回合内回避补正提升7点	刚力の涂り药	强力敷药	土70～89
体力を高める	提升体力	2	提升15点最大HP	职人のための湿布	工匠专用贴布	土0～39
精度を高める	提高准确度	2	技能的消耗暂时变少	职人のための湿布	工匠专用贴布	土40～69
感觉を高める	提升感觉	2	在5回合内回避补正提升10点	职人のための湿布	工匠专用贴布	土70以上
耐热シップ	耐热贴布	2	在5回合内炎耐性提升20点	体温操作の湿布	调整体温贴布	火30以上
耐寒シップ	耐寒贴布	2	在5回合内冰耐性提升20点	体温操作の湿布	调整体温贴布	水40以上
带电シップ	耐电贴布	2	在5回合内雷耐性提升20点	体温操作の湿布	调整体温贴布	风50以上
治疗・スタン	治疗・昏眩	2	解除昏眩（スタン）状态	病魔退散汤	病魔退去散	水0～29
治疗・毒	治疗・毒	2	解除毒状态	スカッシュティ–	碳酸茶	土40以上
治疗・黑暗	治疗・盲目	2	解除盲目（黑暗）状态	风邪知らずの粉	不会感冒药粉	风0～29
治疗・弱体化	治疗・弱体化	2	解除盲目弱体化状态	病魔退散汤	病魔退去散	水50以上
治疗・スロウ	治疗・缓慢	2	解除缓慢（スロウ）状态	风邪知らずの粉	不会感冒药粉	风50以上
病に效く	能治病	2	解除毒和弱体化状态	风邪知らずの粉	不会感冒药粉	火0～89
全ての病に效く	能治百病	3	解除全部异常状态	风邪知らずの粉	不会感冒药粉	火90以上
状态耐性・弱	状态耐性・弱	1	降低异常状态的15%深度	黑バゲット	黑色法国面包	火50以上

强化系						
名称（日文）	名称（中文）	评价	效果	主道具（日文）	主道具（中文）	出现条件
精神安定・弱	安定精神・弱	1	回复11～15点MP	メンタルエキス	精神精华	水0～39
精神安定・中	安定精神・中	2	回复14～20点MP	メンタルエキス	精神精华	水40～69
精神安定・强	安定精神・强	3	回复21～30点MP	メンタルエキス	精神精华	水70以上
肉体强化	强化肉体	2	在5回合内攻击力提升10点	秘药・倍速丸	秘药・倍速丸	风0～49
精神强化	强化精神	2	在5回合内速度提升10点	秘药・倍速丸	秘药・倍速丸	风50～69
感觉强化	强化感觉	2	在5回合内回避补正提升10点	秘药・倍速丸	秘药・倍速丸	风70以上
毒の香り	毒气之香	1	75%几率让目标进入深度500的毒状态	情热の香水	热情香水	水0～49
束缚の香り	束缚之香	2	33%几率让目标进入深度100的昏眩（スタン）状态	情热の香水	热情香水	风30以上
脱力の香り	脱力之香	3	66%几率让目标进入深度300的弱体化状态	情热の香水	热情香水	土40以上
禁断の药效	禁断的药效	1	回复全部MP，同时损失50%的最大HP	沉默の丸药	沉默药丸	火0～39
雾散の药效	雾散的药效	2	在5回合内回避补正提升15，同时技能的消耗暂时变少	沉默の丸药	沉默药丸	火40～59
精进の药效	精进的药效	3	在5回合内全能力提升5点	沉默の丸药	沉默药丸	火60～79
忍耐の药效	忍耐的药效	4	如果受到足以死亡的攻击时，还会残留1点HP	沉默の丸药	沉默药丸	火80以上
肉体の加护	肉体的守护	2	受到的伤害减少15%	魔除けの雾吹き	除魔喷雾	水0～39
肉体の祝福	肉体的祝福	4	受到的伤害减少25%，在5回合内回避补正提升15	魔除けの雾吹き	除魔喷雾	水40～59
精神の加护	精神的守护	2	降低异常状态的15%深度	魔除けの雾吹き	除魔喷雾	水60～79
精神の祝福	精神的祝福	4	降低异常状态的25%深度，并回复18～25的MP	魔除けの雾吹き	除魔喷雾	水80以上
力のまじない	力量的咒文	2	在5回合内攻击力提升10点	力のト－テム	力量图腾	土0～49
早さのまじない	速度的咒文	2	在5回合内速度提升20点	力のト－テム	力量图腾	土50～79
守りのまじない	防御的咒文	2	在5回合内物理耐性提升15点	力のト－テム	力量图腾	土80以上
精神の障壁	精神的障壁	2	降低异常状态的10%深度	水晶の守り	水晶护身符	土0～69
物理の障壁	物理的障壁	2	受到的伤害减少10%	水晶の守り	水晶护身符	土70以上
炎の障壁	炎之障壁	3	在5回合内炎耐性提升15点	水晶の守り	水晶护身符	火
冰の障壁	冰之障壁	3	在5回合内冰耐性提升15点	水晶の守り	水晶护身符	水
雷の障壁	雷之障壁	3	在5回合内雷耐性提升15点	水晶の守り	水晶护身符	风
MP消费・微	MP消耗・微	10	使用道具时会最大消耗使用的10%MP，当MP不足时效果减低	ブライトクラフト	布卡夫	火0～29
MP消费・弱	MP消耗・弱	7	使用道具时会最大消耗使用的20%MP，当MP不足时效果减低	ツァイトフラム	定时炎烧	火0～29
MP消费・中	MP消耗・中	5	使用道具时会最大消耗使用的30%MP，当MP不足时效果减低	エクサボム	究极炸弹	火30～79
MP消费・强	MP消耗・强	3	使用道具时会最大消耗使用的50%MP，当MP不足时效果减低	エクサボム	究极炸弹	火0～29
MP消费・超	MP消耗・超	1	使用道具时会最大消耗使用的75%MP，当MP不足时效果减低	黒のエクリプス	黑色日蚀	火90以上

潜在能力

本作的潜在能力充当着前作特性的作用。要让调合出的物品出现潜在能力，必须先将炼金术等级提升至 15 级。在投入素材的时候潜在能力槽会增长，只要潜在能力槽达到最大便能发现一种潜在能力。炼金术等级 35 之后还能够利用技能将素材所附带的潜在能力转移到当前调合的物品上，45 级后能够习得消除潜在能力的技能。在后期进行调合的时候需要利用这些技能来合成所需要的潜在能力，制作出强力的道具。

潜在能力

名称（日文）	名称（中文）	评价	发现区分					详情	合成序号	组合
			攻	回	补	装	调			
破坏力+10%	破坏力+10%	1	○				○	威力提升10%	001	–
破坏力+20%	破坏力+20%	3	○				○	威力提升20%	002	001+001
破坏力+30%	破坏力+30%	5	○				○	威力提升30%	003	002+002
回复力+10%	回复力+10%	1		○	○		○	回复量+10%	004	–
回复力+20%	回复力+20%	3		○	○		○	回复量+20%	005	004+004
回复力+30%	回复力+30%	5		○	○		○	回复量+30%	006	005+005
クリティカルLv1	重击Lv1	2	○	○	○		○	会心一击率提升20%	007	001+004
クリティカルLv2	重击Lv2	4	○	○	○		○	会心一击率提升30%	008	002+005、007+007
クリティカルLv3	重击Lv3	5	○	○	○		○	会心一击率提升50%	009	003+006、008+008
自动发动20%	自动发动20%	2		○			○	HP在20%以下时自动使用，但效果下降20%	010	–
自动发动30%	自动发动30%	4		○			○	HP在30%以下时自动使用，但效果下降30%	011	–
自动发动50%	自动发动50%	6		○			○	HP在50%以下时自动使用，但效果下降50%	012	–
效果安定20%	安定效果20%	1	○	○	○		○	道具的效果比较稳定，最小值会接近最大值的20%	013	–
效果安定30%	安定效果30%	3	○	○	○		○	道具的效果更加稳定，最小值会接近最大值的30%	014	013+013
效果安定50%	安定效果50%	5	○	○	○		○	道具的效果更加稳定，最小值会接近最大值的50%	015	014+014
确率安定20%	安定几率20%	1	○	○	○		○	触发异常状态的几率提升20%	016	–
确率安定30%	安定几率30%	3	○	○	○		○	触发异常状态的几率提升30%	017	016+016
确率安定50%	安定几率50%	5	○	○	○		○	触发异常状态的几率提升50%	018	017+017
价格+5%	价格+5%	1	○	○	○	○	○	道具的价格提升5%	019	–
价格+10%	价格+10%	2	○	○	○	○	○	道具的价格提升10%	020	019+019
价格+15%	价格+15%	3	○	○	○	○	○	道具的价格提升15%	021	020+020
价格–10%	价格–10%	2	○	○	○	○	○	道具的价格降低10%，最低1金币	022	–
价格–20%	价格–20%	4	○	○	○	○	○	道具的价格降低20%，最低1金币	023	022+022
价格–30%	价格–30%	6	○	○	○	○	○	道具的价格降低30%，最低1金币	024	023+023
HP+10	HP+10	2				○	○	最大HP提升10点	025	–

名称（日文）	名称（中文）	评价	发现区分					详情	合成序号	组合
			攻	回	补	装	调			
HP+15	HP+15	5				○	○	最大HP提升15点	026	–
HP+25	HP+25	8				○	○	最大HP提升25点	027	025+026
MP+10	MP+10	1				○	○	最大MP提升10点	028	–
MP+15	MP+15	4				○	○	最大MP提升15点	029	–
MP+25	MP+25	7				○	○	最大MP提升25点	030	028+029
攻击力+3	攻击力+3	3				○	○	攻击力提升3点	031	–
攻击力+5	攻击力+5	6				○	○	攻击力提升5点	032	–
攻击力+8	攻击力+8	9				○	○	攻击力提升8点	033	031+032
速度+5	速度+5	1				○	○	速度提升5点	034	–
速度+7	速度+7	4				○	○	速度提升7点	035	–
速度+12	速度+12	7				○	○	速度提升12点	036	034+035
全能力+2	全能力+2	4				○	○	最大HP、MP、攻击力、速度、物理耐性提升2点	037	–
全能力+4	全能力+4	6				○	○	最大HP、MP、攻击力、速度、物理耐性提升4点	038	–
全能力+6	全能力+6	10				○	○	最大HP、MP、攻击力、速度、物理耐性提升6点	039	037+038
物理耐性+5	物理耐性+5	3				○	○	物理耐性提升5点	040	–
物理耐性+7	物理耐性+7	6				○	○	物理耐性提升7点	041	–
物理耐性+12	物理耐性+12	9				○	○	物理耐性提升12点	042	040+041
炎耐性+10	炎耐性+10	1				○	○	炎耐性提升10点	043	–
炎耐性+15	炎耐性+15	4				○	○	炎耐性提升15点	044	–
炎耐性+25	炎耐性+25	7				○	○	炎耐性提升25点	045	043+044
冰耐性+10	冰耐性+10	2				○	○	冰耐性提升10点	046	–
冰耐性+15	冰耐性+15	5				○	○	冰耐性提升15点	047	–
冰耐性+25	冰耐性+25	8				○	○	冰耐性提升25点	048	046+047
雷耐性+10	雷耐性+10	3				○	○	雷耐性提升10点	049	–
雷耐性+15	雷耐性+15	6				○	○	雷耐性提升15点	050	–
雷耐性+25	雷耐性+25	9				○	○	雷耐性提升25点	051	049+050
状态耐性+20	状态耐性+20	3				○	○	状态耐性提升20点	052	–
状态耐性+33	状态耐性+33	6				○	○	状态耐性提升33点	053	–
状态耐性+50	状态耐性50	9				○	○	状态耐性提升50点	054	052+053
スキル威力+5%	技能威力+5%	3				○	○	技能威力提升5%，同时MP消耗量增加10%	055	–
スキル威力+7%	技能威力+7%	6				○	○	技能威力提升7%，同时MP消耗量增加14%	056	–
スキル威力+12%	技能威力+12%	9				○	○	技能威力提升12%，同时MP消耗量增加24%	057	055+056
スキル消费–10%	技能消耗–10%	2				○	○	技能MP消耗量减少10%	058	–
スキル消费–15%	技能消耗–15%	5				○	○	技能MP消耗量减少15%	059	–
スキル消费–25%	技能消耗–25%	8				○	○	技能MP消耗量减少25%	060	058+059
スキル强化Lv1	技能强化Lv1	4				○	○	技能威力提升5%，同时MP消耗量减少10%	061	055+058
スキル强化Lv2	技能强化Lv2	7				○	○	技能威力提升7%，同时MP消耗量减少15%	062	056+059
スキル强化Lv3	技能强化Lv3	10				○	○	技能威力提升12%，同时MP消耗量减少25%	063	057+060
高速使用Lv1	高速使用Lv1	3	○	○	○	○	○	使用道具后的待机时间减少10%	064	–
高速使用Lv2	高速使用Lv2	5	○	○	○	○	○	使用道具后的待机时间减少20%	065	–
高速使用Lv3	高速使用Lv3	7	○	○	○	○	○	使用道具后的待机时间减少30%	066	–
继续发动Lv1	持续发动Lv1	3		○		○	○	道具变为持续1回合的延迟型技能，但回复量减少20%	067	–
继续发动Lv2	持续发动Lv2	5		○		○	○	道具变为持续2回合的延迟型技能，但回复量减少30%	068	–
继续发动Lv3	持续发动Lv3	7		○		○	○	道具变为持续3回合的延迟型技能，但回复量减少40%	069	–
大きい	大的	2	○	○	○	○	○	效果提升20%，同时待机时间延长20%	070	–
巨大な	巨大的	4	○	○	○	○	○	效果提升30%，同时待机时间延长30%	071	–
お化けサイズ	怪物级尺寸	6	○	○	○	○	○	效果提升50%，同时待机时间延长50%	072	070+071
小さい	小的	2	○	○	○	○	○	效果降低10%，同时待机时间减少20%	073	–
极小の	极小的	4	○	○	○	○	○	效果降低20%，同时待机时间减少30%	074	–
ミジンコ向け	给微生物用的	6	○	○	○	○	○	效果降低30%，同时待机时间减少50%	075	073+074
かわいい	可爱的	5	○	○	○	○	○	道具价格提高10%	076	–
好かれやすい	受人喜爱的	7	○	○	○	○	○	道具价格提高15%	077	–
究极の爱らしさ	极受欢迎的	10	○	○	○	○	○	道具价格提高25%	078	076+077
变な形	奇怪的形状	4	○	○	○	○	○	道具价格提高10%	079	–
奇妙な形状	奇秒的形状	6	○	○	○	○	○	道具价格提高15%	080	–
前卫的フォルム	前卫的线条	11	○	○	○	○	○	道具价格提高25%	081	079+080
整つた形	工整的形状	6	○	○	○	○	○	道具价格提高10%	082	–
きれいな形状	漂亮的形状	9	○	○	○	○	○	道具价格提高15%	083	–
几何学的フォルム	几何形的线条	12	○	○	○	○	○	道具价格提高25%	084	082+083
カタイ	硬的	1	○				○	追加（11～15）的物理伤害	085	–
とても硬い	非常硬的	3	○				○	追加（18～25）的物理伤害	086	–
超硬质ボテイ	超硬刚体	5	○				○	追加（28～40）的物理伤害	087	085+086
柔らかい	柔软的	1		○	○		○	回复6～8点HP	088	–
ブルブルの	有弹性的	3		○	○		○	回复8～12点HP	089	–
超弹力ボテイ	超弹性体	5		○	○		○	回复14～20点HP	090	088+089
クサイ	臭的	1	○				○	在5回合内，攻击力下降5点	091	–
激クサイ	超臭的	3	○				○	在5回合内，攻击力下降7点	092	–
闷绝スメル	臭死人的	5	○				○	在5回合内，攻击力下降10点	093	091+092
いい匂い	很好闻的	1		○	○		○	回复7点MP	094	–
とてもいい香り	非常香的	3		○	○		○	回复10点MP	095	–

名称（日文）	名称（中文）	评价	发现区分					详情	合成序号	组合
			攻	回	补	装	调			
方醇な香り	香醇的气味	5		○	○		○	回复15点MP	096	094+095
素朴な味わい	朴实的味道	1		○	○		○	回复HP最大值的25%	097	–
家庭の味わい	家庭的味道	3		○	○		○	回复HP最大值的30%	098	–
ママの味わい	有妈妈的味道	10		○	○		○	回复HP最大值的35%	099	097+098
あまい	甜的	2		○	○		○	持续2回合，每回合回复7点HP	100	–
とてもあまい	很甜的	3		○	○		○	持续2回合，每回合回复10点HP	101	–
激甘	超甜的	4		○	○		○	持续2回合，每回合回复15点HP，同时在5回合内下降10点物理耐性	102	100+101
天界の甘味	天界的甜味	5		○	○		○	持续2回合，每回合回复15点HP	103	101+102
からい	辣的	2		○	○		○	5回合内攻击力提升2点，同时在2回合内，每回合减少3点HP	104	–
激辛	超辣的	4		○	○		○	5回合内攻击力提升4点，同时在2回合内，每回合减少5点HP	105	–
脑天にくる辛さ	直击脑袋的辣	4		○	○		○	5回合内攻击力提升6点，同时在2回合内，每回合减少7点HP	106	104+105
地狱の辛味	地狱的辣味	5		○	○		○	5回合内攻击力提升10点，使用后立刻扣除34～48点HP，同时在2回合内，每回合减少7点HP	107	105+106
荣养含有	含有营养	2		○	○		○	回复量提升10%	108	–
荣养丰富	富含营养	4		○	○		○	回复量提升20%	109	–
荣养满点	富含满点	8		○	○		○	回复量提升30%	110	108+109
ニガい	苦的	1		○	○		○	减少5点MP	111	–
シブい	涩的	1		○	○		○	30%几率进入深度50的昏眩（スタン）状态	112	–
ニガカラい	又苦又呛的	3		○	○		○	MP减少10点，同时在2回合内，每回合减少3点HP	113	104+111、105+111
シブカラい	又涩又呛的	3		○	○		○	30%几率进入深度50的昏眩（スタン）状态，同时在2回合内，每回合减少3点HP	114	104+112、105+112
ニガシブい	又苦又涩的	3		○	○		○	减少5点MP，同时30%几率进入深度50的昏眩（スタン）状态	115	111+112
すっぱい	酸的	2		○	○		○	回复7点MP	116	–
しょっぱい	咸的	2		○	○		○	减少5点MP	117	–
ジュ–シ–	多汁的	4		○	○		○	回复11～15点HP	118	116+117
绝妙的旨味	绝妙的美味	8		○	○		○	在5回合内全能力提升5点，同时在2回合内，每回合回复15点HP	119	103+108
无味无臭	无味无臭	10		○	○		○	没有任何效果	120	–
スラグ特效	史拉格特攻	–2				○	○	攻击史拉格族时会心一击率提升	121	–
精灵特效	精灵特攻	–3				○	○	攻击精灵族时会心一击率提升	122	–
猛兽特效	猛兽特攻	–3				○	○	攻击猛兽时会心一击率提升	123	–
ドラコン特效	龙特攻	–5				○	○	攻击龙族时会心一击率提升	124	–
弹ける实	炸裂果实	–1	○				○	追加（9～13）的物理伤害	125	–
はじけ飞ぶ实	炸飞果实	–2	○				○	追加（20～28）的物理伤害	126	–
轻伤を治す	治疗轻伤	–1		○	○		○	回复4～5点HP	127	–
伤を治す	治疗伤口	–2		○	○		○	回复7～10点HP	128	–
重伤を治す	治疗重伤	–3		○	○		○	回复14～20点HP	129	–
致命伤を治す	治疗致命伤	–4		○	○		○	解除战斗不能状态，回复18～25点HP	130	–
气付け药	提神药	–2		○	○		○	解除战斗不能状态，回复5～7点HP	131	–
苏生させる	使人重生	–3		○	○		○	解除战斗不能状态，回复7～10点HP	132	–
复活させる	使人复活	–4		○	○		○	解除战斗不能状态，回复11～15点HP	133	–
しびれ取り	除去麻痹	–2		○	○		○	解除昏眩（スタン）状态	134	–
解毒作用	解毒作用	–3		○	○		○	解除毒状态	135	–
时を弃す	倒转时间	–3		○	○		○	解除缓慢（スロウ）状态	136	–
肉体正常化	肉体正常化	–2		○	○		○	解除弱体化状态	137	–
暗视效果	暗视效果	–2		○	○		○	解除盲目（黑暗）状态	138	–
净化作用	净化作用	–4		○	○		○	解除全部异常状态	139	–
力がみなぎる	涌上力量	–2		○	○		○	在5回合内，攻击力提升10点	140	–
すごい活力	充满活力	–4		○	○		○	提升20点HP最大值	141	–
轻量化された	轻量化后	–2		○	○		○	在5回合内，速度提升10点	142	–
顽丈な	坚固的	–2		○	○		○	在5回合内，物理耐性提升10点	143	–
素早くなる	速度变快	–4		○	○		○	在5回合内，待机时间缩短20%	144	–
瞬发力を高める	提升爆发力	–4		○	○		○	33%几率待机时间缩短25%	145	–
全身强化	强化全身	–5		○	○		○	在5回合内全能力提升10点	146	–
穷地を救う	解救危机	–5		○	○		○	在5回合内全能力提升2～20点，越是危险提升的数值越高	147	–
感觉を研ぎ澄ます	使感觉清澄犀利	–4		○	○		○	在5回合内会心一击率提升15%	148	–
魔物が好きな勾い	魔物喜欢的味道	–3	○				○	成为攻击目标的几率提升30%	149	–
魔物が嫌いな勾い	魔物讨厌的味道	–3	○				○	成为攻击目标的几率降低20%	150	–
生命の灯	生命的灯火	–4		○	○		○	遭受致死一击时还能残留1点HP	151	–
神话の药效	神话的药效	–5		○	○		○	暂时提升攻击力和速度，战斗等级越高效果越好	152	–
精灵の祝福	精灵的祝福	–3		○	○		○	在5回合内，炎、冰、雷耐性提升20点	153	–
异常を预防	预防异常	–3		○	○		○	减少进入异常状态的几率	154	–
死の香り	死亡的香味	–4		○	○		○	回复21～30点MP，同时又15%的几率即死	155	–
古代の味わい	古代的味道	–2		○	○		○	回复最大HP的25%	156	–
水の愈し	水的治愈	–2		○	○		○	回复21～30点HP	157	–
涌水の惠み	涌泉的恩惠	–3		○	○		○	回复37～53点HP，可以解除战斗不能状态	158	–
炎の守护	炎的守护	–3				○	○	炎耐性提升15点	160	–
冰の守护	冰的守护	–3				○	○	冰耐性提升15点	161	–
雷の守护	雷的守护	–3				○	○	雷耐性提升15点	162	–

名称（日文）	名称（中文）	评价	发现区分					详情	合成序号	组合
			攻	回	补	装	调			
北风の守护	北风的守护	–4				○	○	冰耐性提升25点	163	–
神秘の守护	神秘的守护	–4				○	○	状态耐性提升33点	164	–
大地の守护	大地的守护	–4				○	○	每回合回复4点HP	165	–
银色の蜜	银色的蜜	–4		○	○		○	回复14～20点HP和11～15点MP	166	–
金色の蜜	金色的蜜	–4		○	○		○	回复21～30点HP和14～20点MP	167	–
炎の力	炎之力	–3				○	○	追加15点火焰伤害	167	–
冰の力	冰之力	–3				○	○	追加15点冰霜伤害	168	–
雷の力	雷之力	–3				○	○	追加15点雷电伤害	169	–
再生の力	再生之力	–3				○	○	每回合回复7点HP	170	–
金色の力	金色之力	–4				○	○	受到的伤害减少10%	171	–
神秘の力	神秘之力	–5				○	○	状态耐性提升50点	172	–
忘却の力	忘却之力	–5				○	○	战斗不能回避率提升25%	173	–
生命の力	生命之力	–4				○	○	每回合回复4点HP	174	–
精灵の力	精灵之力	–5				○	○	追加15点火焰伤害和冰霜伤害	175	–
妖精の力	妖精之力	–4				○	○	战斗不能回避率提升10%，每回合回复4点HP	176	–
光の力	光の力	–3				○	○	提升15点炎耐性和冰耐性，同时技能消耗的MP减少10%	177	–
时限の力	限时之力	–5		○		○	○	几率系道具效果25%，如果此效果付在道具上，会变为持续3回合的技能	178	–
金刚力	金刚力	–5				○	○	受到的物理伤害减少5%，同时提升3点最大HP、MP、攻击力、速度	179	–
月の力	月之力	–4				○	○	回避补正提升10%，攻击造成伤害的5%能回复自身体力	180	–
高贵を力	高贵之力	–5				○	○	受到伤害的15%转换为MP，同时技能消耗的MP减少15%	181	–
赤气の力	赤云之力	–5				○	○	追加10点火焰、冰霜和雷电伤害，攻击造成伤害的3%能回复自身体力	182	–
ガラスの力	玻璃之力	–3				○	○	攻击力提升5点，会心一击率提升15点，同时降低15点物理耐性	183	–
太古の力	太古之力	–3				○	○	威力补正提升7%	184	–
绿の力	绿之力	–3				○	○	每回合回复5点HP	185	–
力を入める	汇聚力量	–3				○	○	会心一击率提升10%	186	–
全力を入める	汇聚全力	–4				○	○	会心一击率提升15%	187	–
全身全灵を入める	汇聚自身一切力量	–5				○	○	会心一击率提升20%	188	–
姿を隐す	隐藏身姿	–3				○	○	回避补正提升7%	189	–
幻影を见せる	使对方看到幻影	–4				○	○	回避补正提升10%	190	–
光の虚像	光的虚像	–5				○	○	回避补正提升15%	191	–
豆の辉き	豆子的光辉	–3				○	○	每回合回复4点HP，会心一击率提升10%	192	–
冷热耐性	冷热耐性	–4				○	○	炎和冰耐性提升15点	193	–
束缚の毒	束缚毒	–2	○			○	○	20%几率进入深度50的昏眩（スタン）状态	194	–
剧物の毒	剧物毒	–3	○			○	○	75%几率进入深度500的毒状态	195	–
神经の毒	神经毒	–2	○			○	○	75%几率进入深度500的缓慢（スロウ）状态	196	–
衰弱の毒	衰弱毒	–3	○			○	○	75%几率进入深度500的弱体化状态	197	–
视觉の毒	视觉毒	–3	○			○	○	75%几率进入深度500的盲目（黑暗）状态	198	–
复合の毒	复合毒	–4	○			○	○	66%几率进入深度300的毒、弱体化、盲目（黑暗）状态	199	–
强化合物の毒	强化合物毒	–4	○			○	○	100%几率进入深度999的毒状态	200	–
力を失う	丧失力量	–2	○				○	在5回合内，攻击力10点下降	201	–
体が重くなる	身体变沉重	–2	○				○	在5回合内，速度10点下降	202	–
もろくなる	变脆弱	–2	○				○	在5回合内，物理耐性10点下降	203	–
体力を消耗させる	消磨体力	–3	○				○	行动时会消耗体力，消耗量约待机时间的10%	204	–
命を消り取る	削减生命	–4	○				○	行动时会消耗体力，消耗量约待机时间的20%	205	–
能力减退	能力减退	–4	○				○	在5回合内，攻击力、速度、物理耐性下降10点	206	–
炼金术の共鸣	炼金术的共鸣	–4	○				○	受到的道具伤害增加15%	207	–
痛みを增幅させる	使疼痛增幅	–5	○				○	受到的技能伤害增加15%	208	–
ふきとばす	吹飞	–3	○				○	将目标强制吹飞至后方	209	–
精灵の怒り	精灵之怒	–3	○				○	追加（21～30）的火焰与冰霜伤害	210	–
燃えやすい	易于燃烧	–2	○				○	在5回合内，炎耐性下降20点	211	–
燃え盛る	燃烧旺盛	–3	○				○	追加（28～40）的火焰伤害，同时在2回合内，每回合扣除7点HP	212	–
灼热の炎	灼热之炎	–4	○				○	追加（28～40）的火焰伤害，同时在2回合内，每回合扣除10点HP	213	–
生命夺取	夺取生命	–3	○				○	追加50的物理伤害，造成的部分伤害能治疗自己	214	–
锐いトゲ	锐利尖刺	–2	○				○	追加（9～13）的物理伤害	215	–
龙の波动	龙的波动	–4	○				○	追加（34～38）的物理伤害	216	–
动きを封じる	封锁行动	–3	○				○	30%几率进入深度50的昏眩（スタン）状态	217	–
虹色の光	虹色之光	–4	○				○	50%几率进入深度200的全部异常状态	218	–
力の言叶	力量的言语	–2	○			○	○	在5回合内目标攻击力下降10点，若付在装备上攻击力提升5点	219	–
守りの言叶	防御的言语	–2	○			○	○	在5回合内目标物理耐性下降10点，若付在装备上物理耐性提升5点	220	–
早さの言叶	速度的言语	–2	○			○	○	在5回合内目标速度下降10点，若付在装备上速度提升5点	221	–
生命の言叶	生命的言语	–2	○			○	○	追加（20～28）的物理伤害，若付在装备上提升15点最大HP	222	–

名称（日文）	名称（中文）	评价	发现区分					详情	合成序号	组合
			攻	回	补	装	调			
精神の言叶	精神的言语	–2	○			○	○	在2回合内，每回合扣除12点HP，若付在装备上提升15点最大MP	223	–
魂の言叶	魂的言语	–3	○			○	○	在5回合内目标全能力下降5点，若付在装备上提升4点HP、MP、攻击力、速度	224	–
风の言叶	风的言语	–2	○			○	○	在2回合内目标速度下降15点，若付在装备上速度提升7点	225	–
疾风の言叶	疾风的言语	–3	○			○	○	66%几率进入深度300的昏眩（スタン）状态，若付在装备上行动补正提升5点	226	–
共鸣作用	共鸣作用	–3	○	○	○	○	○	道具的威力、回复量提升15%	227	–
增幅作用	增幅作用	–4	○	○	○	○	○	道具的威力、回复量提升25%	228	–
良质	品质	–3	○	○	○	○	○	道具的品质提升10点	229	–
品质を変异させる	使品质变异	–4	○	○	○	○	○	道具的品质提升20点	230	–
材质を进化させる	使材质进化	–5	○	○	○	○	○	道具的品质提升30点	230	–

调合的流程

调合的流程主要分为三大步骤，分别是调合物品选择、素材选择和素材投入。本作在选择调合物品时与前三作有个很大的区别——炼金术等级低于物品等级时将无法调合，不过同时本作也取消了调合失败的设定。在选完需要调合的物品后需要选择调合的素材。素材分为两大类，一是指定类素材，二是类别素材。指定类素材需要使用特定的素材，类别素材则只需要选择该类型的素材即可。其中类型素材往往是后期调合强力物品时所必须的中继产物，强力建议各位了解各种调合物品的素材类型，为制作强力道具打好基础。在素材选择完成后，需要选择投入素材的数量。本作中在合成大部分物品时，投入素材可以调合出多个物品，投入素材越多，最终调合成品的补正数量越多，在调和大量物品时非常有用。

完成素材选择后，接下来需要完成素材投入。在炼金术等级低于 10 时由于没有习得技能，不能够选择素材投入的顺序，此时按○键自动调和便是。在习得炼金技能后在投入素材时可以通过与技能搭配来达成更好的效果，素材选择和技能选择之间的切换可以通过方向键的←键和→键来实现。

装备制作

本作制作武器、防具主要分为两个部分，一是刷装备，二是调合出对应的砥石和染料。其中各种装备主要通过刷斯拉格的掉落来获得。这些装备中往往带有未鉴定的潜在能力，需要使用砥石和染料来鉴定这些潜在能力。随着流程的推进，到中后期玩家便能够调合出高级的砥石和染料，这些砥石和染料可以将特性部分转移到被鉴定的装备上，因此在后期制作强力装备的时候需要考虑投入砥石、染料的材料，将强力的潜在能力添加到武器上去，饰品和探索类装备则是直接通过调合进行制作。

要制作最强的装备前，建议先把炼金术等级提升到 50，且完成 150 种物品调合的课题和最后的书物事件，让 CP 值达到 120。在达到这个条件后便可以开始调合了。首先要选择具体所需要的潜在能力。在这里笔者建议玩家选择技能强化 LV3、赤云之力、全能力 +6、HP+25 和攻击力 +8。下面将为玩家介绍最强装备的制作方法。

武器&防具

制作研磨剂

材料选择： 黄铁矿石、大地之石

调合方法： 转移力量→黄土矿石→消除“物理耐性+5”→大地之石

制作研磨水晶

材料选择： 瑞吉娜店里卖的研磨水晶、研磨剂、豆奶、水晶原矿石

调合方法： 转移力量→研磨剂→注入力量→豆奶→消除“安定效果30%”→豆奶→转移力量→研磨水晶→消除“HP+10”→水晶原矿石

制作雨云之石

材料选择： 漂亮矿石（瑞吉娜的店里有卖）、研磨水晶、蒸馏水、研磨剂（蒸馏水和研磨剂的品质越高越好）

调合方法： 转移力量→研磨水晶→消除“攻击力+3”→漂亮石头→蒸馏水→研磨剂

制作黄昏神铁

材料选择： 燃素之石、雨云之石、时光守护花

调合方法： 转移力量→雨云之石→时光守护花→消除“灼热之炎”→燃素之石

制作业物砥石

材料选择： 苍白粘土、黄昏神铁、含有熔岩的石头、埃蕊耳石晶体

调合方法： 转移力量→黄昏神铁→消除“炎的守护”→埃蕊耳石晶体→消除“物理耐性+5”→含有熔岩的石头→消除“速度+5”→苍白黏土

使用业物砥石将所带的能力全部转移到不带有任何潜在能力的杖或者扫帚上

调合中和剂・绿

材料选择： 刚刚造成的武器、源泉泉水

调合方法： 转移力量→武器→源泉泉水

调合蒸馏水

材料选择： 源泉泉水、中和剂・绿、古早圆青苔

调合方法： 转移力量→中和剂・绿→消除“攻击力+3”→源泉泉水→消除“回复力+20%”→古早圆青苔

坚固毛线

材料选择： 幻兽毛皮、源泉泉水、苦苔草

调合方法： 注入力量→幻兽毛皮→消除“HP+10”→幻兽毛皮→消除“技能威力+7%”→源泉泉水→苦苔草

鞣质皮革

材料选择： 幻兽毛皮、蒸馏水、坚固毛线

调合方法： 注入力量→幻兽毛皮→消除“回复力+20%”→幻兽毛皮→转移力量→蒸馏水→转移力量→坚固毛线

医用溶液

材料选择： 永远的纯水、精灵的呼吸、龙骨头、黑牙（选其他品质高的物品也行）

调合方法： 注入力量→龙骨头→消除力量龙的波动→永远的纯水→消除力量消除回复力+30%→精灵的呼吸→消除持续发动Lv2→黑牙

投影染料

材料选择： 源泉泉水、医用溶液、银色液体、鞣质皮革

调合方法： 注入力量→银色液体→转移力量→鞣质皮革→消除“价格−30%”→银色液体→消除“雷耐性+15”→源泉泉水→消除“状态耐性+33”→医疗溶液

金属类防具：使用投影染料鉴定一个胸铠

业物砥石

材料选择： 大地之石、胸铠、含有熔岩的石头、极光石

调合方法： 引出力量→大地之石→注入力量→含有熔岩的石头→引出力量→含有熔岩的石头→转移力量→胸铠→转移力量→极光石

Tips：至此强力武器和防具已经调合成功，接下来玩家需要做的是先将投影染料和业物砥石拿到黑猫的散步道去登录量产。

饰品

业物砥石

材料选择： 大地之石、品质高的金属装备、含有熔岩的石头、极光石

调合方法： 转移力量→极光石→消除“速度+5”→大地之石→消除“物理耐性+5”→含有熔岩的石头→消除“攻击力+3”→金属装备

对尽可能少潜在能力（没有最好）的木材系装备使用砥石，将能力复制过去

中和剂・绿

材料选择： 带有赤云之力潜在能力的武器、源泉泉水

调合方法： 转移力量→武器→源泉泉水

乳膏

材料选择： 熟成牛奶、苦苔草、中和剂・绿

调合方法： 转移力量→中和剂・绿→消除“技能消耗−25%”→熟成牛奶→消除“重击Lv2”→苦苔草

乳膏

材料选择： 熟成牛奶、刚刚调合的乳膏、中和剂・绿

调合方法： 注入力量→熟成牛奶→注入力量→熟成牛奶→转移力量→中和剂・绿→转移力量→乳膏→消除“攻击力+3”→熟成牛奶→重复此调合步骤直至潜在能力为技能强化LV3和4个赤云之力

柔软金棒

材料选择： 月色金脉、含有熔岩的石头、中和剂（品质越高越好）

调合方法： 直接依次投入即可

钢铁线球

材料选择： 柔软金棒、金色毛线、乳膏、研磨剂

调合方法： 柔软金棒→金色毛线→研磨剂→转移力量→乳膏

液态钢铁

材料选择： 钢铁线球、灼热熔矿石、含有熔岩的石头、木炭破片

调合方法： 灼热熔矿石→含有熔岩的石头→木炭破片→转移力量→灼热熔矿石

龙鳞徽章

材料选择： 地龙鳞片、液态钢铁、黑牙、研磨剂

调合方法： 注入力量→研磨剂→黑牙→研磨剂→地龙鳞片→转移力量→液态钢铁→调合完成后拿到瑞吉娜和尤里斯的店里登录

缚魂锁链

材料选择： 水晶爪、钢铁线球、史拉格魂石、古文石・星

调合方法： 水晶爪→史拉格魂石→古文石・星→转移力量→钢铁线球

至此，可以虐杀绝大部分BOSS的无赖饰品便完成了。有了这套装备之后玩家便可以去刷取每个角色的最强武器和防具了。笔者推荐玩家到枯朽的遗迹岛去刷首领史拉格，进入地图前先保留一个存档，若未掉落最强装备则直接读档节约时间。在刷够两个人的武器后便返回换人，直至每位角色都获得强力的装备。下面列出每位角色所对应的最强装备名称。

最强装备列表

角色	武器中文名	武器日文名	防具中文名	防具日文名
爱夏	妖精女王之杖	妖精の女王の杖	七线衬衫	七丝のシャツ
瑞吉娜	金刚石十字镐	金刚石のつるはし	陨铁胸铠	陨铁のプレ−ト
薇尔贝尔	精灵使者扫帚	精灵使いのほうき	七线衬衫	七丝のシャツ
琳卡	天使之剑	エンゼルソ−ド	陨铁胸铠	陨铁のプレ−ト
尤里斯	纯白之爪	ホワイトファング	陨铁胸铠	陨铁のプレ−ト
奇斯	彩虹戒指	レインボ−リング	七线衬衫	七丝のシャツ
妮欧	简易搅拌器	シングルミキサ−	七线衬衫	七丝のシャツ

秘药・倍速丸

在制成最强装备后，玩家便可以着手挑战各个角色的结局了。不过由于暴走的空龙有强力的全体攻击技能，并且同时可以四次行动，难度较大。因此在这里再教大家调合出挑战强力BOSS和DLC迷宫必备的回复药品和支援药品。

材料选择： 脂肪凝块、红色恶魔、地狱汤、熊的私房芋

调合方法： 注入力量→地狱汤→注入力量→脂肪凝块→脂肪凝块→地狱汤→熊的私房芋→红色恶魔

失传的众神灵药

材料选择： 时光守护花、精灵的呼吸、极乐鸟羽毛、一夜花

调合方法： 时光守护花→精灵的呼吸→极乐鸟羽毛→一夜花

战斗篇

角色能力

1、**装备：**角色当前装备
2、**技能：**角色当前习得的技能
3、**等级：**角色的战斗等级和升级所需经验值，爱夏的状态栏中还会显示炼金术等级和升级所需经验
4、**Friend：**与爱夏的交友值，主要影响到一些角色的事件
5、**基本数值：**包含HP、MP、攻击力、速度和物理耐性，会随着等级提升而提升
6、**固定数值：**包含状态耐性、三种属性耐性、会心一击率和会心一击伤害补正，这些数值会随着装备的更换而变化
7、**追加数值：**追加数值是装备上附带的特殊数值

角色能力分析

本作中可以参加战斗的角色共 7 位（目前日文版已经推出奥迪莉雅和玛丽翁参战的 DLC 下载，售价为 350 日元 /32 港币），其中每一位角色都有各自的特点，接下来将为各位玩家进行说明。

爱夏

战斗等级50时的数值	
HP	78
MP	109
攻击力	29
速度	40
物理耐性	35
状态耐性	25
炎耐性	0
冰耐性	0
雷耐性	0
会心一击率	10
会心一击补正	30

技能

区分	名称（日文）	名称（中文）	习得等级	消费	对象	范围	待机时间	威力	性能
自动	柔软	柔身	20	–	自己	单体	–	–	受到的物理伤害下降10%
	道具の极い	使用道具	25	–	自己	单体	–	–	使用道具的待机时间减少15%
AC	精神集中	精神集中	15	2	自己	单体	–	–	在5回合内物理耐性和速度各提升15点
	さがしもの	找东西	30	1.5	–	单体	–	–	战斗中获得道具

本作中惟一一位可以使用道具的角色，在游戏前期缺少回复角色的情况下就是靠爱夏使用道具进行回复，在不需要回复的时候还能够使用攻击类道具给予敌人大伤害。另外，在大部分情况下，爱夏战斗不能后会导致团灭，建议制作带有高速使用、忘却之力潜在能力的装备给爱夏使用。

瑞吉娜

战斗等级50时的数值	
HP	101
MP	82
攻击力	44
速度	34
物理耐性	40
状态耐性	0
炎耐性	0
冰耐性	0
雷耐性	25
会心一击率	5
会心一击补正	35

技能

区分	名称（日文）	名称（中文）	习得等级	消费	对象	范围	待机时间	威力	性能
战斗	ダブルスマッシュ	双重冲击	最初	5	敌	单体	500	87～92	给予目标物理伤害的同时让目标受到的伤害提高10%
	スト–ンクラック	碎石挥击	15	12	敌	小	550	76～80	给予小范围物理伤害的同时让攻击力下降5点，效果持续5回合
	フレアブラスト	烈焰爆发	最初	10	敌	中	500	53～56	给予小范围火焰伤害的同时60%几率造成盲目（黑暗）状态
	ロックブラスト	巨岩爆破	25	20	敌	全体	550	72～76	产生击退效果
自动	采掘屋の根性	采矿工的毅力	10	–	自己	单体	–	–	33%的几率回避战斗不能状态
	女の度胸	女人的气量	20	–	自己	单体	–	–	提高15%的回避和会心一击率
必杀	レイディエンド	流星坠击	30	1	敌	单体	700	456～480	大威力物理伤害
AC	タイマ–ブラスト	定时炸弹	15	2	敌	单体	–	61～64	80%几率造成深度300的弱体化状态
	スモ–クボ–ル	烟雾弹	30	1.5	自己	中	–	–	100%几率逃走，在特殊战斗中回避补正提高20%

瑞吉娜的主要特点是 HP 高，物理耐性强，而且带有增加战斗不能回避率的技能“采掘屋の根性”，在游戏初期基本上就是靠她来撑住整个战斗局面。缺点在于 MP 少，攻击力低，在选择装备潜在能力的时候推荐选择提升攻击力、减少技能消耗的潜在能力。

薇尔贝尔

战斗等级50时的数值	
HP	73
MP	155
攻击力	53
速度	66
物理耐性	30
状态耐性	10
炎耐性	20
冰耐性	0
雷耐性	0
会心一击率	5
会心一击补正	40

技能

区分	名称（日文）	名称（中文）	习得等级	消费	对象	范围	待机时间	威力	性能
战斗	バンブキンボム	南瓜炸弹	最初	9	敌	中	550	49～52	中范围火焰伤害
	アルカナコ–ル	阿尔卡纳召唤	25	24	敌	中	600	68～72	中范围火焰伤害，并造成持续伤害
	シ–ルディング	展开护盾	5	12	己方	单体	500	–	提高物理耐性和状态耐性
	エレメントコ–ル	元素召唤	15	15	–	–	550	–	召唤出能进行回复工作的精灵
自动	魔法师いの素质	魔法师的教养	10	–	自己	单体	–	–	提升30点最大MP，技能威力上升10%

技能									
区分	名称（日文）	名称（中文）	习得等级	消费	对象	范围	待机时间	威力	性能
自动	炎の魔力	炎之魔力	20	敌	单体	–	–	–	造成炎属性追加伤害
必杀	メテオストーム	陨石风暴	1	敌	单体	700	–	456～480	大威力物理伤害
AC	メディテーション	冥想	15	2	自己	单体	–	–	回复MP的同时治疗异常状态
	マジックウォード	魔法障壁	30	2	己方	单体	–	–	目标受到伤害降低50%

薇尔贝尔的主要特点在于她的火属性攻击，MP 多。同时她拥有能够复活、回复队员的延时性技能“元素召唤”（エレメントコール），在初期挑战强敌的时候利用这个技能可以有效地阻止团灭的发生。另外，在 MP 不足时还可以使用 AC 发动技能“冥想”回复 MP，建议挑战强敌的时候尽量带上她。建议给她提升 MP、减少 MP 消耗量和增加炎属性伤害的潜在能力装备。

琳卡

战斗等级50时的数值	
HP	94
MP	56
攻击力	48
速度	60
物理耐性	34
状态耐性	10
炎耐性	15
冰耐性	15
雷耐性	0
会心一击率	5
会心一击补正	35

技能									
区分	名称（日文）	名称（中文）	习得等级	消费	对象	范围	待机时间	威力	性能
战斗	スタートラッシュ	起始冲刺	最初	6	敌	单体	500	91～96	给予目标物理属性伤害，约80%几率陷入深度50的昏眩（スタン）状态
	ストンプチャージ	跨步蓄劲	25	13	敌	中	550	106～112	给予中范围的目标物理伤害，约80%几率陷入深度25的昏眩（スタン）状态
	アドレナリンダンス	肾上腺素之舞	最初	7	敌	中	550	99～104	给予中范围的目标物理伤害，提高50%自己成为攻击目标的几率
	バルキリーダイブ	女武神模式	最初	10	敌	全体	600	99～104	给予敌方全体物理属性伤害，约60%几率陷入深度300的缓慢（スロウ）状态
自动	冷静沉着	冷静沉着	最初	–	自己	单体	–	–	减少受到异常状态的时间，行动补正提高15%
	肉体强化	肉体强化	最初	–	自己	单体	–	–	受到的物理伤害减轻15%，会心一击率提高15%
必杀	レイジングエイブ	狂怒剑锋	30	1	敌	单体	700	456～480	大威力物理伤害
AC	チェックメイト	全面征服	最初	2.5	敌	单体	–	63～66	强制中断目标行动，对强敌无效
	ノックアウト	强力击倒	25	1.5	敌	单体	–	91～96	产生击退效果

琳卡的主要特点在于攻击力高，范围攻击的技能多，但是她最大的缺点在于 MP 少，不能多次使用技能。因此建议玩家制作出带有减少技能消耗和增加 MP 上限值的装备给她，确保让她有足够的 MP 发动技能。

尤里斯

战斗等级50时的数值	
HP	108
MP	72
攻击力	51
速度	43
物理耐性	37
状态耐性	15
炎耐性	0
冰耐性	20
雷耐性	0
会心一击率	5
会心一击补正	55

技能									
区分	名称（日文）	名称（中文）	习得等级	消费	对象	范围	待机时间	威力	性能
战斗	ハンターブロウ	猎人连击	最初	6	敌	单体	500	76～80	给予目标物理伤害的同时降低攻击力
	ハンターレイド	猎人突击	最初	10	敌	单体	550	95～100	有一定几率秒杀敌人
	スナイプショット	精准射击	最初	7	敌	单体	400	87～92	造成持续性物理伤害
	レインシュート	箭雨	25	13	敌	中	550	61～64	中范围物理伤害，延迟型技能
自动	エイムマスター	瞄准专家	最初	–	自己	单体	–	–	命中率增加50%
	狩人の心得	猎人的心得	最初	–	自己	单体	–	–	会心一击伤害提高15%，和特殊敌人战斗时伤害提高20%
必杀	グランドスラム	终极必杀	30	1	敌	单体	700	456～480	大威力物理伤害
AC	フォーカスソウル	灵魂集中	最初	2	自己	单体	–	–	战斗中HP最大值提升30点
	レイジファング	狂怒之爪	25	1.5	敌	单体	–	91～96	代替同伴承受伤害，并给于反击

尤里斯的特点在于他的攻击力高，且拥有提升会心一击的固有技能，使他成为后期战斗的主力之一。对付杂兵时使用猎人突击技能有一定概率将敌人直接秒杀，且箭雨技能可以对敌人造成两次伤害，不论是对单个敌人还是一群敌人都可以体现出他的优势。

奇斯

战斗等级50时的数值	
HP	91
MP	134
攻击力	63
速度	40
物理耐性	37
状态耐性	20
炎耐性	10
冰耐性	10
雷耐性	10
会心一击率	5
会心一击补正	35

技能									
区分	名称（日文）	名称（中文）	习得等级	消费	对象	范围	待机时间	威力	性能
战斗	ヒートハンド	灼热之手	最初	12	敌	单体	500	49～52	造成火焰伤害的同时降低15点炎耐性
	クールフット	冰冻之足	最初	12	敌	小	550	53～56	造成冰霜伤害的同时降低15点冰耐性
	ミラージュトリック	幻象闪光	最初	20	己方/敌	全体	800	–	展开能反击的障壁
	ダブルアップ	下注翻倍	最初	40	敌	中	–	68～72	持续消耗MP，给予中范围目标多次打击
自动	万物の知识	万物的知识	最初	–	自己	单体	–	–	面对特殊敌人或是敌人等级高于自身5级时，提升能力
	ヒールリング	治愈	最初	–	自己	单体	–	–	在自动行动时回复15点HP
必杀	エンシェントワン	远古之击	最初	1	敌	单体	700	380～400	大威力物理伤害
AC	リフレッシュタイム	放松时间	最初	2	自己	单体	–	–	回复自己的异常状态和MP
	オーバーフロウ	超越限界	最初	1.5	己方	中	–	–	攻击力、物理耐性、速度提升5点

奇斯的特点在于他的技能可以降低敌人的属性耐性，在后期有了赤云之力潜在能力的装备后他的优势便更加明显。同时他还可以使用延时技能减少敌人对我方的伤害 25%，并在技能发动时将这些减少的伤害转变为对敌人的伤害。可惜他的范围攻击距离很窄，在敌人不够密集时无法一次性攻击到全部敌人。

妮欧

战斗等级50时的数值	
HP	81
MP	86
攻击力	28
速度	37
物理耐性	34
状态耐性	33
炎耐性	33
冰耐性	33
雷耐性	33
会心一击率	10
会心一击补正	30

技能									
区分	名称（日文）	名称（中文）	习得等级	消费	对象	范围	待机时间	威力	性能
战斗	パナとっしん	帕娜突进	最初	4	敌	中	500	84～88	中范围物理伤害，同时带有击退效果
	パナとつげき	帕娜突击	15	8	敌	全体	550	99～104	全体攻击，同时有45%的几率造成深度50的昏眩（スタン）状态
	万能药	万能药	5	10	己方	单体	500	–	回复目标的全部异常状态，并在5回合内提升10点攻击力、速度和全耐性
	とっておき	迷藏灵药	25	20	己方	单体	600	–	解除无法战斗状态，并且回复30%的HP，同时在3回合内，每回合回复15点HP
自动	おねえらゃんっ子	粘着姐姐	10	–	自己	单体	–	–	当爱雪的HP低于50%时，命中和会心一击率提高50%
	やる气まんまん	干劲十足	20	–	自己	单体	–	–	行动时AP增加量提升50%
必杀	パナすべしゃる	帕娜特别技	30	–	敌	单体	700	456～480	大威力物理伤害
AC	おうえん	加油	15	2	己方	单体	–	–	在5回合内，我方目标的攻击力、速度、耐性提升5点
	手厚い看护	细心看护	25	2	己方	单体	–	–	回复我方目标的HP和MP

妮欧的特点在于她的技能多为辅助型的技能，不仅可以回复异常状态，还能够复活同伴，提升同伴能力等。由于她的战斗能力相对不足，建议给她增加回避战斗不能、增加防御力、减少 MP 消耗量和增加 MP 的装备。

战斗的基本

和系列作品相同，本作也是通过与地图中的魔物接触才会进入战斗，我方角色被分别分配在三个方向。按下□键还能够攻击地图中的魔物，攻击到魔物便会以有利的状态进入战斗，此时我方的三个角色将会站在同一侧，能够使用出支援攻击。到中期完成日记“盐的妮欧”便能得到技能“全力挥击”（フルスイング），若玩家的等级相比魔物的等级高出不少，按下□键便可以直接打倒敌人并获得掉落物品，即使未使用□键攻击敌人也会以有利状态进入战斗。值得一提的是，直接打败魔物的情况下玩家并不会得到经验值，在统计魔物讨伐数量的课题中不会被计入讨伐数量中。

Tips：地图上的讨伐怪一旦靠近便会强制进入战斗。其实只要控制好距离，也可以攻击到。

战斗时的行动

行动条

本作中的行动顺序显示在屏幕右侧的行动条上，通过行动条可以看出行动顺序。一个角色行动过后，它的图标便会移动到下方循环，行动速度越快的角色标志移动的位置距离下次行动的距离越短。建议先大致熟悉各种敌人的行动条移动情况，通过行动条来合理地选择攻击对象可以有效地减少战斗中受到的伤害。

Tips：使用秘药・倍速丸可以大大提升我方角色的行动速度，在对付强敌的时候可以轻松很多。

战斗时的位置

本作战斗的场地是一个圆形的，敌人位于圆中心区域，我方角色则位于敌人四个方向的位置。通常接触敌人时，爱夏位于魔物的正前方，其余两名角色位于魔物的左右侧；而以有利状态进入战斗时我方三名角色均位于魔物的正前方。战斗过程中玩家可以使用移动指令移动到相邻的位置，且角色位于不同位置时所发动的援护技能不同。应尽量攻击地图上的敌人，以有利的状态进入战斗，以便给予敌人重创。

距离奖励

本作中，每个角色都有各自适应的战斗距离。若与敌人的距离恰好为最适应的战斗距离，则此时玩家可以有特殊的距离奖励，右表为各个角色所适应的战斗距离。

战斗距离奖励

角色	战斗距离	奖励
爱夏	近距离	击退
瑞吉娜	近距离	物理耐性下降10
薇尔贝尔	远距离	待机时间减少20%
琳卡	近距离	追加物理伤害
尤里斯	远距离	击退
奇斯	远距离	待机时间减少20%
妮欧	近距离	攻击力下降5

指令

本作中的战斗指令共6种，分别为攻击、道具、技能、移动、必杀技和逃跑。其中道具指令为爱夏独有的，技能和必杀技除了爱夏之外全员都可以使用。移动指令可以让玩家移动到相邻的位置去，但不能直接移动到正对面。必杀技指令需要等玩家战斗等级达到30后习得必杀技，并且在战斗中让必杀技槽涨到100%才会出现。角色攻击敌人或者受到伤害时即可积累必杀技槽，使用范围攻击可让必杀技槽快速提升。逃跑即从战斗中脱离，逃跑成功率=(60+我方全员速度能力值的平均值－敌人最高速度能力值)×1%，每逃跑失败两次之后成功率便会额外增加20%，某些特殊BOSS战是不能够逃跑的。

援护

在玩家攻击敌人或者即将被敌人攻击时会出现援护框，此时根据提示按下对应的□键或者△键便可以发动援护。每个角色除了固有的四个技能外，还有个人专属援护技能。在战斗中合理利用援护技能能够大大降低战斗的难度。

Tips：援护防御中，即使敌人造成的伤害比当前剩余HP要高援护角色也不会死亡。利用这一点，玩家可以适当让HP剩余1的角色进行援护防御，减少受到的伤害。

延时型技能

除了即时发动的技能外，本作中还有一些具有延时发动特性的技能，例如薇尔贝尔的“元素召唤”，这种技能在使用时并不会有任何效果，而是在行动条上新增相应图标，轮到相应图标时该技能便会发动。此类技能在后期的长期战中能够起到较大的作用，而对于可以快速解决的战斗则意义不大。

异常状态

本作的异常状态共5种，分别为盲目、弱体化、毒、昏眩和缓慢。受到不同技能或者道具的影响，所中的异常状态深度不同，随着时间的经过，异常状态的深度会不断减轻，所附带的效果也会减轻。深度变为0后恢复正常。而晕眩状态则比较特别，只要受到敌人的一次攻击便会恢复正常。下表为本作中异常状态与对应回复方式一览表。

异常状态

异常状态	日文	效果	回复药品
盲目	黑暗	命中率和回避率下降	不怕感冒药粉
弱体化	弱体化	回复量和能力变化上升量下降	病魔退散药
毒	毒	每次行动时扣一定量的HP	病魔退散药
昏眩	スタン	待机时间不会减少，受到攻击后即回复	病魔退散药
缓慢	スロウ	待机时间增长	不怕感冒药粉

能力变化

在战斗过程中若使用了影响能力的技能或者道具，则角色的能力将会变化，这些能力变化的有效时间为5回合，若在5回合结束前再次施加相同的能力变化技能，则有效时间会变回5回合，具体变化的文字如下表所示。

能力变化一览表

标志	效果
↑ATK	攻击力上升
↓ATK	攻击力下降
↑SPEED	速度上升
↓SPEED	速度下降
↑PHYSICAL	物理耐性上升
↓PHYSICAL	物理耐性下降
↑BADSTATUS	状态耐性上升

标志	效果
↓BADSTATUS	状态耐性下降
↑FIRE	炎耐性上升
↓FIRE	炎耐性下降
↑ICE	冰耐性上升
↓ICE	冰耐性下降
↑THUNDER	雷耐性上升
↓THUNDER	雷耐性下降

无标记的特殊状态

除了以上这些有图标提示的状态外，还有一类是没有任何图标提示的，包括物理防御提升、HP上限扩张等。这类特殊状态在该角色战斗不能或者战斗结束之前是不会消失的。除了以上这些有利状态外，优古多拉席尔的“黄昏光”等技能甚至能让爱夏使用道具的效果下降。建议讨伐此类强敌时带上妮欧(优古多拉席尔战为救妹妹的战斗，妮欧无法参战)，一旦出现使用道具效果下降的技能就让爱夏先战斗不能，用妮欧将她复活，确保能够正常使用道具。

冒险篇

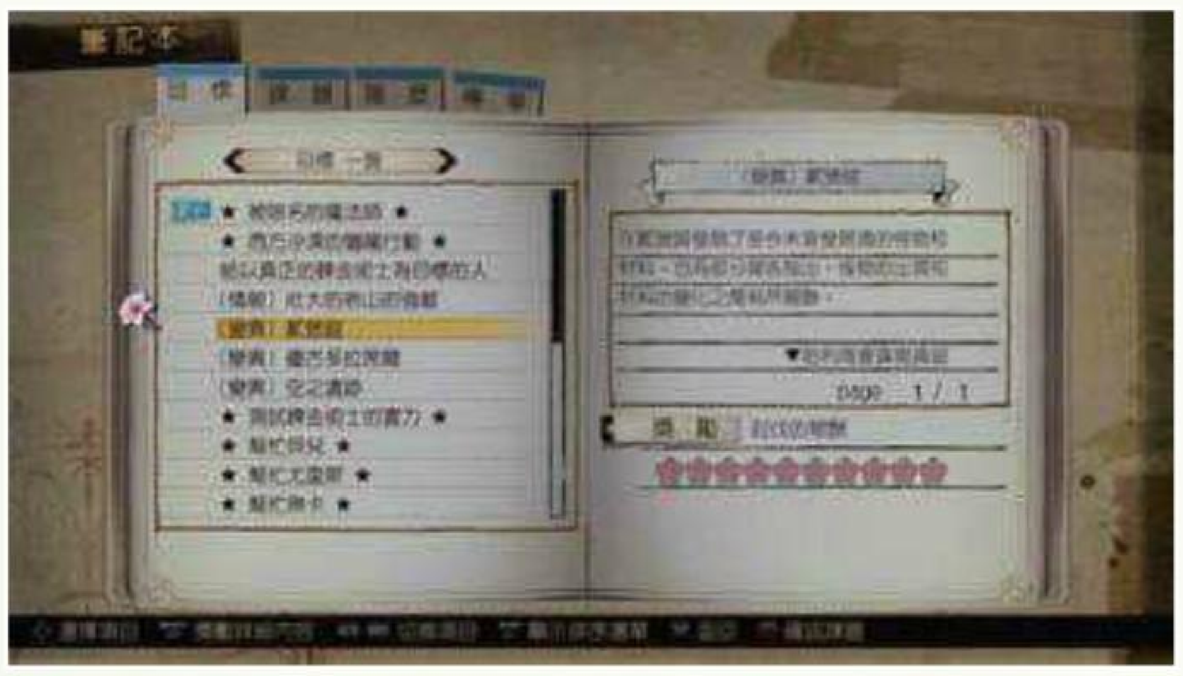
本作中玩家需扮演爱夏，在3年的时间内救出妹妹妮欧，并在救出妹妹之后完成各种事件进入各个结局。

事件

本作的剧情是通过事件组合起来的，玩家需要在特定的时间段触发事件来推动游戏的流程。另外，还能够通过特定的事件取得特殊的物品和日记，甚至关系到游戏的结局。

信息集结 特征集结 劲作集结 攻略集结

目标与课题



本作中的目标分为主线目标、探索和踏破目标、情报目标、变异目标和其他目标。主线目标即与主线和结局相关的目标；探索和踏破目标主要为采取地的魔物讨伐和素材采集目标；情报目标要求玩家打倒采取地中出现的强力魔物；变异目标同样是要求玩家打倒采集地中的强力魔物，不同的是该区域的魔物全部变异，同时还能够采集到新的素材；其他目标主要为前往采集地下一个区域的目标。由于达成相应目标的课题后可以得到回忆点数，且回忆点数可以用来写日记提升爱夏的能力，因此各位尽量及时前去完成目标和课题，保证有足够的回忆点数书写日记。

回忆点数和日记

本作中除了提升等级和装备之外，可以通过写日记提升爱夏的能力。要写日记首先需要足够的回忆点数，回忆点数的获得方法主要有完成课题、完成依赖任务、拾到海报、调合物品以及与NPC对话。点数足够后便可以在据点写日记。根据不同的日记所能提升能力也不同，此外，书写日记还能获得合成的配方，建议玩家在写日记前先过目一遍具体的奖励，根据需要优先选择日记，日记具体奖励效果列表详见下表。

全日记奖励一览表

中文名称	日文名称	效果
HP提升	HPアップ	最大HP上升2
HP提升+	HPアップ+	最大HP上升3
MP提升	MPアップ	最大MP上升2
MP提升+	MPアップ+	最大MP上升3
一流的冒险术	一流の冒険术	获得的战斗经验值上升20%
一流的冒险术+	一流の冒険术+	获得的战斗经验值上升30%
雷耐性UP	雷耐性UP	雷耐性上升4
雷耐性UP+	雷耐性UP+	雷耐性上升12
观察力	观察力	调合的道具品质上升5
观察力+	观察力+	调合的道具品质上升5
攻击力UP	攻击力UP	攻击力上升1
冰耐性UP	冰耐性UP	冰耐性上升4
采集用眼镜	コレクトグラス	获得采集用眼镜的配方
幸福的回忆	幸せな思い出	战斗获得的金钱2倍
状态异常耐性UP	状态异常耐性UP	状态耐性上升5
状态异常耐性UP+	状态异常耐性UP+	状态耐性上升10
工匠的砥石	职人の砥石	获得职人の砥石的配方
食品的知识	食品の知识	调合食品类道具时能多得到1个成品
洗练的染料	洗练の染料	获得洗练の染料的配方
装饰品的知识	装饰品の知识	调合装饰品类道具时能多得到1个成品
速度UP	速度UP	速度+1
探究心	探究心	在大地图移动时每经过一天回复10%的HP和MP
探究心+	探究心+	在大地图移动时每经过一天回复20%的HP和MP
调合素材的知识	调合素材の知识	调合素材类道具时能多得到1个成品
不会疲倦	疲れ知らず	在大地图移动时每经过一天HP和MP全回复
为伙伴着想	仲间思い	不在队伍中的角色能够获得50%的经验值
为伙伴着想+	仲间思い+	不在队伍中的角色能够获得50%的经验值
日用品的知识	日用品の知识	调合日用品类道具时能多得到1个成品
炸弹的知识	爆弹の知识	调合爆弹类道具时能多得到1个成品
物理耐性UP	物理耐性UP	物理耐性上升1
全力挥击	フルスイング	可以使用全力挥击
魔法的知识	魔法の知识	调合魔法的道具类道具时能多得到1个成品
水的知识	水の知识	调合液体类道具时能多得到1个成品
药品的知识	药品の知识	调合药品类道具时能多得到1个成品
流浪民族的靴子	流浪の民の靴	获得流浪民族的靴子的配方
用心的炼金术	炼金术の工夫	调合时最大CP上升5
用心的炼金术+	炼金术の工夫+	调合时最大CP上升5
学习炼金术	炼金术の学び	获得的调合经验值上升20%
学习炼金术+	炼金术の学び+	获得的调合经验值上升30%

商店

本作中的商店共14个，贩卖的道具种类和数量较多。每个商店所贩卖的物品数量都是固定的，大部分商店的都会在每月的1日、11日和21日补充货源，而有标记限字的物品则是购买后便不会再次补充。另外，随着角色事件的推进，部分商店的物品会相应增加。

Tips：瑞吉娜、薇尔贝尔、琳卡、尤里斯和妮欧的店铺仅在每月的10日至19日的市集中才会出现。

登录

本作中同样可以使用物品登录功能，除了荷蒙克鲁斯、奥迪莉雅、拉南和娜娜卡的店铺无法进行登录之外，其余的商店均能够进行物品登录。初期玩家只能在一个商店中登录5种商品，随着购买商品的数量增加，商店等级提升后玩家可以登录更多的商品（登录数量＝商店等级×5），各个商店能够登录的商品类别详见下表。

各商店可登录商品类别一览表

商店	登录物品进货数	可登录的调合物品类型
黑猫的散步道	5	（日用品）（药品）（爆弹）（魔法的道具）（中和剂）
弗雷多面包店	5	（食品）
极上矿石店	1	（爆弹）（宝石）（装饰品）
大魔法商店	3	（调合素材）（魔法的道具）（中和剂）
满腹杂食堂	1	（武器）（防具）
狩猎的有明	1	（日用品）（装饰品）
妮欧的药房	3	（药品）（日用品）
白鸦亭	5	（食品）（调合素材）
夕阳的马车商人	5	（调合素材）（日用品）（药品）（魔法的道具）（中和剂）
盐原之花	3	（调合素材）

依赖任务

本作的依赖任务主要集中在里森冈格的村子、菲尔兹堡和霍伦海姆。其中里森冈格有5个、菲尔兹堡有8个、霍伦海姆有8个居民会提出依赖请求，每个居民共有5个依赖任务，其中第一个依赖任务都是没有期限限制的，第五个依赖任务虽然有期限限制，但是那期限时间已经在4年4月1日之后，可以认为是没有期限限制，而第二到第四个依赖任务都是有一定期限的，若错过了期限，所获得的报酬金额将会减半。另外，本作的依赖任务是游戏中金钱来源的最主要手段，若玩家钱不够时也可以先看看是否有可以达成的依赖任务。

压箱宝大赛

在第一年的6月1日后前往黑猫的散步道便能触发哈利邀请爱夏参加压箱宝大赛的事件（需要先完成市集事件和玛丽翁、琳卡在河岸街道请爱夏带领考察药草园的事件）。触发了此事件后便可以在每年的6至7

月、12 月至次年 1 月到黑猫的散步道参加压箱宝大赛。由于涉及到一个奖杯，不要随意地使用物品参加比赛。

大赛的流程主要分为两个部分，首先是选择自己的参赛品。在选择自己的参赛品时建议看两个地方，一是看右侧审查员所喜欢的物品类型。若审查员头像右上角有一朵花的图标，则表示该审查员喜欢当前指针所指的道具。其次看评价预测槽，通过评价预测槽可以将当前指针所对应的物品的可能得分情况，紫色的部分为必然能够得到的分数，粉色部分为有可能上下波动的分数，若紫色的部分比对手的紫色和粉色的长度还要长，则表明可以轻松取胜。

第二部分即审查员的审查阶段。由于每一样道具的评价有不确定性存在，在最终长度差不多的情况下有可能出现失败的情况，建议在参加之前先存个档，若出现失败的情况则读档重来。

流程指引篇

※ 本流程仅用于参考，方便各位查阅关键事件的触发条件，并给第一次接触“《工作室》系列”的玩家一个相对完善的指引，系列老玩家大可不必严格按照本文的步骤进行游戏。

事件（获得奖杯“在做什么呢?”（何**をしてたの?**））完成后，到家门口采集三种素材，调合出利洁软膏（**リ－ゼン**软膏）之后从大地图来到阿图尔药草园（**アルトゥ－ル**药草园），前往最深处。

在工作室中写日记“妮欧就在那里！”（**ニオがいた！**）。

在大地图上选择地点里森冈格的村子（**リ－ゼンガングの**村），途中会进入干涸山谷（涸**れ**谷）。

采集完地图中所有素材后从另一侧离开，再次在大地图上选择前往里森冈格的村子。

Tips：每次进入村子时在村子右边的民宅（村**のふもと**）中都可以拿到 2 个法国面包（**バケット**）和 3 个干燥根（干**いた**根**っこ**）。

从村子广场来到瑞吉娜（**レジナ**）的家触发剧情，不过之前可以和村民对话增加一些点数。剧情过后瑞吉娜加入，并在她家将当前能够调合的道具全部调合一次。之后来到大地图，选择前往菲尔兹堡（**フィルツベルク**），会进入近处的森林（近**く の**森）。采取完素材后从另一侧回到大地图。

选择前往菲尔兹堡，会进入隧道遗迹（隧道迹）。采取完素材后从另一侧回到大地图，继续前往菲尔兹堡。

到市集大道（**バザ－**通**り**）触发与薇尔贝尔（**ウィルベル**）见面的事件。之后前往高台广场（高台**の**广场）与瑞吉娜汇合，事件完成后可以使用哈利商会的空房间（**ハリ－の**贷**し**部屋）作为据点，在此写日记“可靠的姐姐”（赖**れるお**姐**さん**）。

从据点出来后触发钱包丢失事件，得到奖杯“愉快的爱夏”（愉快**なア－シャ**）。此时依赖任务开启，之后前往市集大道便可以使用快捷移动了。

到菲尔兹堡大桥（**フィルツベルク**大桥）触发薇尔贝尔的事件，薇尔贝尔加入，在高台广场可以邀请她入队。

在黑猫的散步道（黑猫**の**散步道）触发事件。

调合出“晒干药草叶”（药草**の**干**し**叶）、“白报纸”（**ざら**纸）、“臭味袋”（匂**い**袋）、“法国面包”（**バケット**）完成依赖。

Tips：这里提到的调合物品，是以没有对应物品为准的，若此时已经调合有该物品，则无需再次调合。另外，菲尔兹堡的依赖任务主要集中在高台的广场、黑猫的散步道、市集大道和菲尔兹堡大桥四个区域。

到黑猫的散步道购买炼金术书籍《生活和杂活》（暮**らしと**杂货）和《狩猎生活》（狩猎**による**生活）。

调合出“蜡”（**ロウ**）和“天然榨出油”（自然**の**绞**り**油），在黑猫的散步道购买肉类素材制作出“不会感冒药粉”（风邪知**らずの**粉），完成依赖，取得回忆点数后回房间写日记“为了约定”（约束**のために**）。

带上薇尔贝尔到黑猫的散步道购买全部装备，更换好装备后返回工作室制作一些回复药和攻击道具。之后前往大地图。

到平原的街道（平原**の**街道）、陈旧的煤矿坑（古**びた**炭矿）、草原野山（此区域的敌人相对较强，建议绕开）、河岸街道（川沿**いの**街道）、结实累累的绿叶林（实**りの**绿叶林）、森中街道（森**の**街道）、清风草原（风**の**香**る**草原）、涌泉之森（涌水**の**森）讨伐魔物，采集素材。其中河岸街道可以触发玛丽翁（**マリオン**）和琳卡（**リンカ**）的事件；森中街道可以触发亚尼（**ア－ニ－**）的事件，之后在大地图上遇到亚尼便可以在他那里购买物品；清风草原可以触发拉南（**ラナン**）的事件。

Tips：此时建议先买一个甜馒头（**おまんじゅう**），用于第一场压箱宝大战。

参加一次于每月 10 日至 19 日举行的市集（**バザ－ル**），触发事件，获得奖杯“市集！”（**バザ－ル！**）。

在据点调合后触发薇尔贝尔的事件，事件结束后获得炼金术书《炼金术的基础》（炼金术**の**基础）。调合一次卡夫（**クラフト**）触发事件，事件后调合出炎烧（**フラム**）。

在 6 月 1 日到 7 月 30 日之间来到黑猫的散步道，触发压箱宝大战的事件。使用之前买到的甜馒头可以轻松取胜。获得奖杯“初次获胜！”（初**めての**优胜！）

Tips：压箱宝大战中每次的分数都有点带有随机性，建议在参加前存档，如果失败就重新读档。

到黑猫的散步道触发古文书的事件，店中新增炼金术书《饮食和药膳的谐和》（食事**と**药膳**の**调和）、《全国护身符百科》（全国**お**守**り**百科）和《富饶的食衣住》（丰**かな**衣食住），如果此时有足够钱的话可以全部买下。

在黑猫的散步道触发贩卖压箱宝大战参赛品的事件→在黑猫的散步道触发奇斯葛里夫购买矿石的事件→在高台的广场触发拉南的事件。

到里森冈格的村子触发事件，前往里森冈格遗迹上层，打倒全部魔物后触发事件，自动来到中层，讨伐全部的魔物后再次触发事件，出村后向里森冈格・上层方向移动。

Tips：建议在迷宫中先采集完全部素材后再打倒全部魔物，可以一次性完成课题。

调合出家用贴布（家庭**の**贴**り**药）、查科尔贴纸（**ゼッテル**）、可燃烧的水（燃**える**水）、利洁软膏（**リ－ゼン**软膏），完成相应依赖任务。

到瑞吉娜的家写“小小魔法师?”（小**さな**魔法使**い?**）和“和史拉格争地盘”（**スラグの**间引**き**）两个日记。

前往干涸山谷・溪谷道，途中能捡到海报→打倒干涸山谷里的全部敌人并采集素材，完成干涸山谷的课题→前往阿图尔药草园，带领玛丽翁和琳卡到遗迹最深处，顺便完成药草园的课题。

前往菲尔兹堡，途中触发娜娜卡（**ナナカ**）的剧情，进入半开的原野（五分笑**き**野原）。完成半开的原野的课题。

继续前往菲尔兹堡，途中能够捡到一张海报，发现隧道遗迹崩塌无法前进的事件，调查中间的一个调查点即可触发事件，地图上新增隧道遗迹的危桥、旧蓄水池和干涸水道三个区域。

Tips：在寻找风大的地点时，如果选择的地点错误，之前已经采集过的素材便会再次出现。

进入隧道遗迹・干涸水道（隧道迹・干**きの**水路），打开宝箱可以获得炼金术书《香水指南》（**フレグランスガイド**）。完成隧道遗迹各个区域的采集和魔物讨伐课题。

返回据点，写下日记“遗迹参观”（遗迹案内）和“旅伴”（旅**は**道连**れ**）。

到高台的广场触发薇尔贝尔自由课题的事件→在据点触发玛丽翁的事件→在据点触发薇尔贝尔讲解魔法书的事件→到市集大道触发哈洛斯村全员失踪事件，事件后琳卡加入→到黑猫的散步道触发老人购买药品的事件。

合成毛皮手套（毛皮**の**手袋）、粗盐（**アラジオ**）、泡泡清洁剂（泡立**つ**洗剂），完成居民依赖任务。调查火之生物（火**の**生物**の**调查）的依赖，交纳的物品的火属性值越高评价越高，如果没有这类物品，可以选择交纳当前所持数最多的素材。

在高台的广场触发面包店即将开张的事件→调合出目前可以调合的物品提升炼金术等级。

调合一些职人砥石（职人**の**砥石）和熟练染料（熟练**の**染料）鉴定初期的一些未鉴定装备。同时建议调合一些饰品提升能力。

在工作室触发哈利来访的事件，之后便可以带上瑞吉娜前往玻璃工房遗迹（**ガラス**工房迹）。

Tips：建议此时将队友换成瑞吉娜和琳卡。

前往结实累累的绿叶林，打倒雾叶的元素（雾叶**のエレメント**），之后前往玻璃工房遗迹。

前往第三回廊，触发事件获得花瓣，注意第三回廊的宝箱中可以得到炼金术书《彻底了解玻璃工房》（**グラス**工房**の**全**て**）。

继续前进，进入炉心部，在最深处触发事件后即可从后侧直接离开，完成玻璃工房遗迹的课题。

Tips：此时大地图上会新增地点壮大的岩山（壮大**なる**岩山），里面敌人比较强，建议后期再去。

到平原的街道触发琳卡锻炼的剧情（需要琳卡在队伍中）。

Tips：琳卡的野外事件中除了平原的街道，还能在魅惑之森（惑**いの**森）、近处的森林、阿图尔药草园触发。

到拉南所在的地方触发演奏的事件，事件后购买山师的骰子（山师**のサイコロ**）→前往草原野山，触发娜娜卡的事件→打倒草原野山的负载史拉格（**キャリアー**）和森中街道的鲜食之犬（**フレッシュイーター**）。

回到据点写“初次的炼金术”（初**めての**炼金术）、“可靠的护卫”（心强**い**护卫**さん**）和“品评会优胜”（品评会胜利）的日记，之后到哈利商会本部向哈利汇报结果。

前往高台的广场，触发面包店开张的事件。

在面包店购买《面包师傅的诀窍》（**パン**职人**の**手引**き**）、《在家也能做面包》（家庭**でパン**作**り**）、《节日就是要吃面包》（祝**いの**日**のパン**食）和《谷物创造的奇迹》（谷物**の**起**こす**奇迹）炼金术书。

带上琳卡前往哈洛斯村，途中能拾到一张海报。

调查村子的水触发剧情，在废屋的宝箱中可以获得炼金术书《卡夫原书》（**クラフト**原书）。

完成哈洛斯村村和旧居住地的魔物讨伐和素材采集后来到广场，事件后完成广场的素材采集课题和魔物讨伐课题，调查广场的装置进入 BOSS 战。

BOSS：奇斯葛里夫（キ–スグリフ）

奇斯葛里夫的攻击力非常高，在初期等级不高的情况下经常会被他秒杀，要在一周目中打倒他难度比较高，而且失败也不会对剧情有任何影响，因此建议玩家在一周目完成最强装备后再在二周目打倒他。

回去向玛丽翁汇报→返回据点触发回忆的剧情→写日记“调查玻璃工房”（**ガラス**工房**の**调查）。

触发了解炼金术的人事件后，依次到高台的广场和哈利商会本部触发剧情，大地图上新增地点。

Tips：这里有个分歧，在之前得到《炼金术的基础》炼金术书的情况有两种，若是从玛丽翁那获得的书，则此时是先到玛丽翁办公室。

触发薇尔贝尔的课题事件，之后制作一个黄昏神铁（茜**さす**神铁）→在据点触发琳卡的交友事件→到黑猫的散步道触发荷蒙克鲁斯购买亮晶晶物品的事件→到弗雷多面包店触发事件→触发薇尔贝尔被大祖母说教的事件。

完成“调查哈罗斯村”（**ハロス**村**の**调查）和“没有在反省的贝儿”（反省**しないベルちゃん**）的日记。

在据点触发大祖母送礼物的事件，选择礼物时建议选择水果（果物）。

在据点触发亚尼求助的事件。

Tips：需要完成 3 次在大地图上亚尼的事件才会触发此事件。

在黑猫的散步道购买 5 个利洁软膏，带到菲尔兹堡大桥交给亚尼。

调合冰精（**レヘルン**）、蔬菜汤（**ベジスープ**），在市集时向瑞吉娜购买 3 个古文石・月（**ワードストーン**・月），拿大祖母给的 2 个成熟的忘却病痛果实（熟**した**病忘**れの**实）和任意果实 1 个，交 3 个圆形青苔球（丸**いコケマリ**）完成依赖任务。

前往黑猫的散步道，参加第二次压箱宝大赛，使用之前购买的山师的骰子可以轻松取胜。

在据点触发哈利消沉的事件。

前往连绵的林荫之森（不断**の**木阴林），途经在涌水之森能够触发琳卡想学料理的事件。

完成连绵的林荫之森的课题后前往二号馆（二番馆）。

Tips：与奥迪莉雅（**オディーリア**）对话可以购买炼金术书《炼金医学大全》、《便利的爆弹》（便利**なばくだん**）、《精灵使的书》（精灵使**いの**书）、《辉煌的宝石世界》（辉**く**宝石**の**世界）和一些防具，建议优先购买防具后再前往图书馆内部。

事件结束后进入第二书库，采集完素材打倒全部敌人后返回入口触发事件→继续前进前往第四书库，事件后得到封面破损的书（表纸**のすりきれた**本）。

Tips：从第三书库开始的敌人新增了一种较强的红色兔子，建议玩家做好充分准备再前往挑战。

回到二号馆入口触发事件→到魅惑之森完成课题→艾斯坦湿地（**エステン**湿原）触发娜娜卡的事件，完成艾斯坦湿地的课题后前往沿着山崖的街道→事件后返回菲尔兹的据点，经过涌水之森可以触发琳卡的料理事件。

事件后能调合出流浪民族的靴子（流浪**の**民**の**
くつ），装备后可以缩短在大地图上移动所消耗的时间。

在据点触发亚尼的事件→到黑猫的散步道触发宝石被荷蒙克鲁斯退回来的事件。

调合出胶质油（**ゼラチン**油）、13个干燥香草（**ドライハ－ブ**）、交3个苍白粘土（苍白**の**粘土）、7个圆形青苔球（丸**いコケマリ**）、3个蓝色恶魔（青**い**恶魔）、大量木材类素材（不必刻意追求评价50以上的木材）完成依赖任务。

将瑞吉娜加入队伍，多准备一些回复道具和炎属性炸弹后来到大地图→前往涌水之森触发琳卡的料理事件→途经艾斯坦湿地会触发瑞吉娜的家族事件→到拉南所在处触发他躲避亚尼的事件→前往霍伦海姆（**ホルンハイム**）。

到白鸦亭（白**い**鸦亭）触发事件后购买《传统秘药辞典》（传统**の**秘药辞典）、《专为贵族的调合》（贵族**のための**调合）和《吃遍世界》（世界食**べ**步**き**录）三本炼金术书。

前往热气球的栈桥（气球**の**栈桥），靠近NPC即可触发事件，之后便可以花100G乘坐气球前去荷蒙克鲁斯之村（**ホムンクルスの**街）和盐之沙漠（盐**の**砂漠）。

到荷蒙克鲁斯之村，在我的店（**ぼくのおみせ**）购买《传说中的魔物们》（传说**の**魔物**たち**）和《与土共生的炼金术士》（土**と**生**きる**炼金术士）两本炼金术书。如果当前装备不如店里的装备，建议优先购买《与土共生的炼金术士》和装备。

Tips：之后在里森冈格的村子中广场也能见到荷蒙克鲁斯出售物品。

坐气球到盐之沙漠，来到大地图，前往盐之沙漠·灯触发塔尼亚（**タ－ニャ**）的事件。

Tips：由于此处敌人相对较强，若此时没有装备建议暂时先不要挑战敌人。

返回盐之沙漠触发事件，事件后大地图上增加盐之沙漠·骨，进入触发事件后前往盐之沙漠·灯，与塔尼亚对话，之后便可以在大地图上从她那购买东西。

坐气球回到霍伦海姆，在霍伦海姆的广场触发事件，白鸦亭隔壁的空屋子可作为据点使用，前往广场触发亚尼和拉南的事件→在白鸦亭触发凯尔求交往的事件。

调合出7个鞣质皮革（**なめし**革）、豆子汤（豆**のス－プ**）、5个蜡（**ロウ**）、黑色法国面包（黑**バケット**）、熟成茶叶（熟成**ティ－リ－フ**）、蜂蜜（**ハチミツ**）、研磨剂，交4个成熟果实（熟**した**果实）来完成依赖任务。

调合出粉状玻璃（粉末**グラス**）、研磨水晶（磨**いた**水晶）、玻璃棒（**グラスの**棒）、柔软金棒（柔**らかい**金棒），再利用这些材料调合出采集用眼镜。

调合出营养剂（荣养剂），先到荷蒙克鲁斯之村购买剩下的装备和炼金术书，之后再前往盐之沙漠·骨，对花蕾使用营养剂后触发事件，入手花瓣。

前往塔尼亚所在的地方触发事件，获得盐之花（盐**の**花）。

Tips：每经过5天便可以再次触发塔尼亚的事件，这里建议探索完一到两个区域后就前去触发她的事件，第二次事件是她会想要城市的礼物。

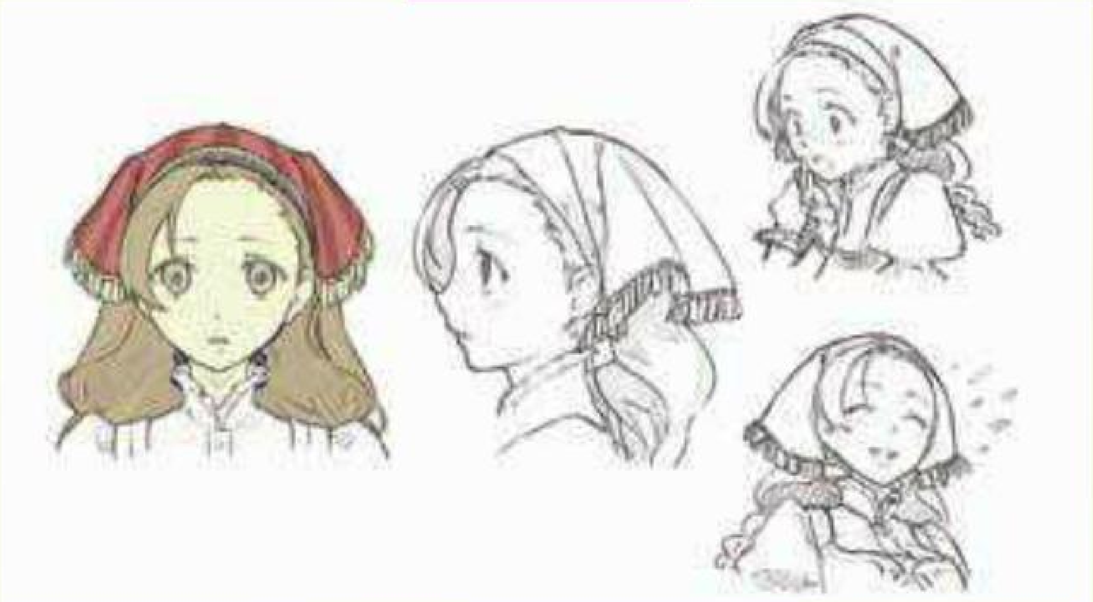
完成盐之沙漠·灯、盐之沙漠·骨、盐之沙漠·丘和盐之沙漠·山的课题。

Tips：在盐之沙漠·山中，“灼热的小龙”的攻击力非常高，建议优先解决。

返回霍伦海姆→调合出4个保存的壶（保存**の**壶）、蒸馏水（蒸留水）、记忆的墨水（记忆**のインク**）、和工匠专用贴布（职人**のための**湿布）完成依赖任务。

写日记“盐之妮欧”（盐**のニオ**）和“重要的平衡”（大切**なバランス**）。

进入艾斯坦湿地·沼泽，触发娜娜卡的小牛便秘事件，在湿原采集2个苦苔草（**ニガゴケグサ**）给娜娜卡即可。



在艾斯坦湿地·沼泽触发瑞吉娜发现隐藏通道的事件，事件后地图上新增里森冈格·下层，在中层触发史拉格壳的事件，之后前往里森冈格的村子，触发拉南工作的事件。

调合出碳酸茶（**スカッシュティ－**）、黑色粉末（黑**いパウダ－**），并带上之前调合的鞣质皮革、保存用壶和采集到的报废品（**ガラクタ**）完成依赖→在瑞吉娜的家中写日记“兽医”（兽医**さん**）。

前往干涸山谷·湖底遗迹触发事件，事件后返回工作室，事件后调合出雨云之石（雨云**の**石）带到干涸山谷，并在湖底迹触发事件，入手花瓣。

到近处的森林触发琳卡的料理事件和瑞吉娜的家族事件→到半开的原野打倒重皮野熊（**ヘビ－スキン**）→在大地图拉南处触发他失去灵感的事件→到大地图上娜娜卡所在的位置触发事件，之后便能够在她那购买道具。

Tips：此时建议购买《游牧民族的一生》、《牛与生活》两本炼金术书，如果钱有剩余则建议购买一些当前没有的物品。

回到菲尔兹堡，触发奇斯的依赖事件→在据点触发薇尔贝尔想要发财的事件→在黑猫的散步道触发塔尼亚的礼物事件、宝石被退回事件、薇尔贝尔秘宝寻找事件和奇斯来访事件（需对话）→在高台的广场触发事件→在据点触发地主来访的事件→到弗雷多面包店触发梅莉耶塔购买面包的事件→写日记“雨中的妮欧”（雨**の**中**のニオ**）。

调合出浓缩肥料（浓缩**こやし**）、干燥香草（**ドライハ－ブ**）、1个黄昏神铁、羽毛饰品（羽根饰**り**），在面包店购买10个法国面包，再准备5个评价40以上的野菜类素材（评价低于40的需要20个）和4个评价40以上的甘味料类素材（评价低于40的需要10个）完成依赖任务。

在黑猫的散步道触发哈利卖炼金术书的事件，事件后获得炼金术书《从世界的秘宝开始》（世界**の**秘宝**から**）。

参加第三次品评会，使用盐之花（盐**の**花）可以轻松取胜，胜利后将盐之花买回来。

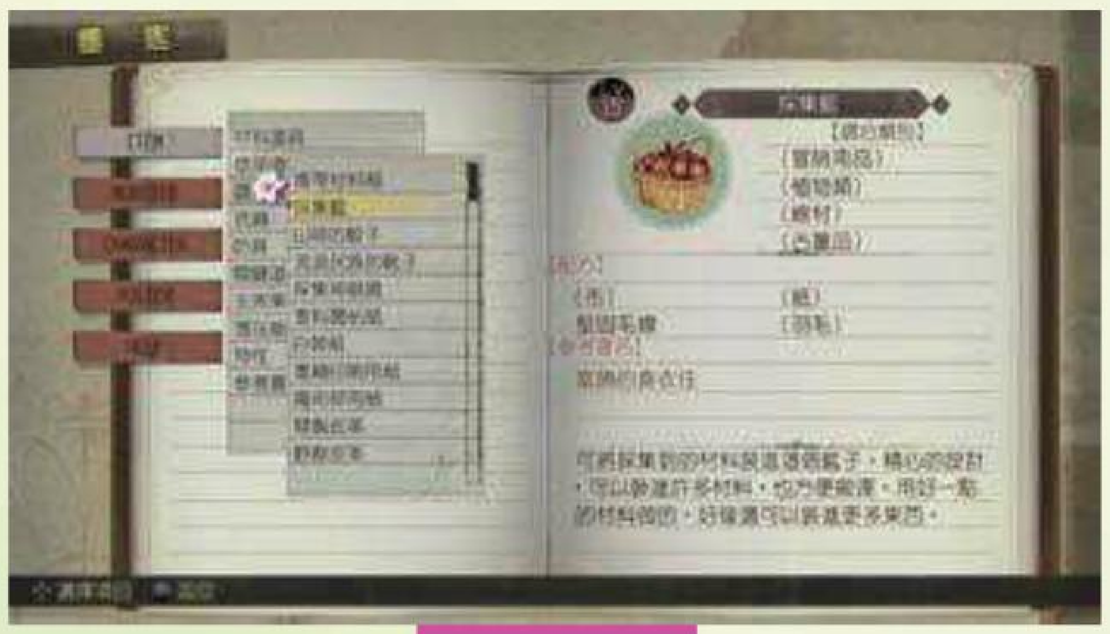
到玛丽翁办公室触发她抱怨的事件→到弗雷多面包店触发弗雷多没有状态的事件→到黑猫的散步道，询问梅莉耶塔喜欢的面包类型→前往弗雷多面包店汇报→写日记“新作面包”（新作**パン**）。

将薇尔贝尔加入队伍中，到菲尔兹堡大桥触发寻找秘宝的事件→前往大地图，到娜娜卡所在处触发娜娜卡即将独立带牛的事件。

前往二号馆，触发奥迪莉雅孤独的事件。

Tips：若上次来的时候未能买齐炼金术书，则此时把剩下的炼金术书买下。

将任意的调合物品交给奇斯触发事件→重新进入二号馆入口，触发奇斯读书的事件→在热气球的栈桥触发奇斯讲述炼金术带来负面影响的事件。



调合出 1 个采集篮（**カゴ**）、5 个乳膏（**うしクリ－ム**）、5 个评价 40 以上的查科尔贴纸（**ゼッテル**）、微苦马芬（**ビタ－マフィン**）、矿物质粉末（**ミネラルパウダ**－）、3 个评价超过 30 的硬皮革（**ハ－ドスキン**）、4 个黄昏的澄清汤（夕烧**けのコンソメ**），带上一些滋养分类的物品（可以使用 4 个浓缩肥料）完成依赖任务。

Tips：合成出采集篮后别急着完成依赖，先与自身装备的一个进行对比，若容量大于当前装备的则替换后再完成依赖。

到荷蒙克鲁斯之村与荷蒙克鲁斯对话触发两次事件，得知亮晶晶的东西是糖果→前往盐之沙漠，来到塔尼亚所在的地方将礼物送给她→返回霍伦海姆，与 NPC 对话触发购买气球的事件，如果此时身上有多余的 20000 克隆则可以直接购买。

调合情热香水（情热**の**香水）、4 个黄金蜂蜜（黄金**の**蜜）、采集用眼镜、评价 40 以上的合成碳（**フラン**合炭）、熟成乳酪（熟成**チ－ズ**），准备神秘之力类素材（可以使用 3 个甘露灵水）、奶类素材（推荐使用 3 个熟成牛奶）、蔬菜类素材（选择当前最多的素材或者搭配选择）完成依赖。

写日记“炼金术士的天分”（炼金术士**の**资质）和“向往的少女”（憧**れる**少女）→在大地图上触发拉南出去旅行的事件→到二号馆触发给奥迪莉雅带甜点的事件→出门后重新进入，触发奇斯让史拉格取书的事件→前往大地图上娜娜卡所在的地方触发事件，尤里斯（**ユ－リス**）加入→返回菲尔兹堡，在据点触发抽取精油的事件，获得奖杯“花香”。

在工作室触发妮欧来访的事件→在高台的广场触发拉南告知日蚀的事件→到黑猫的散步道触发幽灵的事件→在高台的广场触发琳卡料理失败的事件→到黑猫的散步道触发事件，“亮晶晶”系列事件结束→在据点触发地主和亚尼吵架的事件。

写日记“代替谢礼”（**お**代**の**代**わり**）、“甜甜的亮晶晶”（甘**いキラキラ**）、“料理的前途”（料理**の**行方）、“亚尼大哥与地主”（**ア－ニ－さんと**地主**さん**）和“梦中的妮欧”（梦**の**中**のニオ**）。

市集时在市集大道触发奥迪莉雅迷路的事件→市集时在菲尔兹堡大桥与尤里斯对话触发开店事件→调合出评价 60 以上的魔法道具类物品，准备 6 个新鲜的肉（新鲜**の**肉）完成任务→到地图上寻找娜娜卡触发事件，获得传统保暖纺织品（传统**あったか**织物）→前往里森风格的村子。

调合出矿物质粉末（**ミネラルパウダ**－）、坚固毛线（丈夫**な**毛丝）、不可思议的驱魔环（不思议**な**魔除**け**）、豆奶（**まめミルク**）、评价 50 以上的面包类料理，完成依赖任务。

到菲尔兹堡据点触发妮欧吓人的事件→在森中街道触发琳卡的服装事件→到地图上娜娜卡位置触发小牛失踪的事件→到二号馆触发奥迪莉雅的事件。

到涌水之森触发牛吵架的事件，之后到连绵的林荫之森触发小牛跑走的事件，到艾斯坦湿地・沼泽触发小牛与发光的花的事件，得到花瓣后向娜娜卡汇报。

前往霍伦海姆，在白鸦亭触发凯尔和尤里斯的事件，一天后在白鸦亭触发凯尔要报复尤里斯的事件。

调合出相同评价的相同饰品 3 个、评价 60 以上的日用品、硬石面包（**スト－ンブレッド**）、海洋之星（**オ－シャンスタ－**），带上 2 个甘露灵水、花类（直接使用目前最多的花）、熟成牛奶、万灵药类物品以及原石类物品（选择数量最多的一种物品）完成依赖。

写日记“回不来的妮欧”（归**れないニオ**）。

准备好攻击道具和回复道具后前往大地图，地图上新增地点。依次完成落水之岛（落水**の**岛）、安逸之岛（**やすらぎの**岛）、初始之岛（**はじまりの**岛）、云海之岛（云海**の**岛）的魔物讨伐和素材采集课题。

到盐之沙漠・丘触发娜娜卡放牛的事件→到塔尼亚所在处触发她想到菲尔兹堡的事件→到枯朽的遗迹岛（朽**ちた**遗迹岛）（宝箱中能获得炼金术书《水的历史》（水**の**历史））完成课题。

找塔尼亚触发盐之沙漠历史的事件→前往荷蒙克鲁斯之村，触发荷蒙克鲁斯葬礼的事件，事件后获得花瓣→返回霍伦海姆，调合 12 个浓缩肥料，准备 2 个金色尖刺果实（金**とげの**实）完成依赖任务。

把尤里斯加进队伍，经过艾斯坦湿地・沼泽触发龙的事件→前往二号馆，触发奥迪莉雅回忆的事件。

回到霍伦海姆，在据点调合未调合过的物品，直至 11 月 11 日。

Tips：这里有一个分支，分别是 11 月 11 日在和不在霍伦海姆的情况，前者可以见到妮欧并获得花瓣，后者则需要在大地图上与亚尼对话后获得花瓣，两者在完成事件后所获得的日记内容和增加能力也不相同，前者的日记内容为“日蚀的妮欧”（日蚀**のニオ**），增加的能力为 MP；后者的日记内容为“日蚀的花”（日蚀**の**花）增加的能力为 HP。另外，如果在此之前已经搜集到 6 朵花并返回到菲尔兹堡的据点触发再次前往二号馆的事件，则此事件和后续的发光花事件将不会触发。

写日记“荷蒙克鲁斯的旅行”（**ホムンクルスの**旅立**ち**）和“日蚀的妮欧”→里森风格遗迹・下层触发发光花的事件，入手花瓣→琳卡不在队伍的情况下到隧道遗迹触发玛丽翁和琳卡探索遗迹的事件→在拉南所在处触发他没见到花的事件→前往大地图娜娜卡所在地，触发小牛变成两只的事件。

到菲尔兹堡触发前往二号馆的事件→写日记“想睡的妮欧”（眠**たいニオ**）→把队友换成瑞吉娜和尤里斯，离开菲尔兹堡触发事件。

触发瑞吉娜买布料做弟弟成年装的事件→到黑猫的散步道触发亚尼消沉的事件→在黑猫的散步道触发货物没送到的事件→在弗雷多面包店触发小猫面包的事件。

在市集的时候到市集大道触发琳卡卖料理的事件，事件后便可以利用商店满腹杂食堂。

Tips：这个商店位于玛丽翁办公室内。

在市集大道触发玛丽翁让琳卡交 100 个朋友的事件→在市集大道触发还差 98 个朋友的事件→在高台的广场触发还差 97 人的事件→在据点触发玛丽翁前来解释的事件。

调合出永远的纯水（永远**の**纯水）、研磨水晶（磨**いた**水晶）、30 个谷物粉末（谷物**の**粉）、野兽皮革（**ビ－ストレザ－**），准备万灵药类物品（推荐使用数量最多的素材）完成依赖任务。

Tips：幻兽毛皮在尤里斯的商店中有卖。

调合出流浪民族的靴子。

Tips：到这里玩家基本上已经能够调合出带有效果的靴子了，装备上这个靴子可以大大缩短地图间移动所消耗的时间。材料的选择上，只需要白银毛皮即可。在投入素材时使用“注入力量”技能后投入白银毛皮，随后再将白银毛皮投入即可，其余素材只需要直接扔进去即可，无需考虑 CP。

参加第四次压箱宝大赛，使用传统保暖纺织品可以轻松取胜，之后将物品买回来。

在据点触发哈利失落的事件→到大地图亚尼处触发布料的事件→到里森风格的村子触发布料送到的事件→到村子广场触发工头不让玛丽翁进入遗迹的事件→带上尤里斯到瑞吉娜的家中触发事件，获得奖杯“姐姐的心情”（姐**の**心）→写日记“裁缝师”（仕立**て**屋**さん**）。

调合 3 个白耀石、活化肉体粉末（肉体活性**の**粉末），准备 10 个龙尾巴（龙**のおっぽ**）、9 朵白色的花（白**い**花）以及部分不需要的武器完成依赖任务。

在村子广场触发工头询问玛丽翁是否来过的事件→在大地图上找到亚尼，触发虫灾的事件→前往霍伦海姆，到广场触发货物事件→前往连绵的林荫之森，触发爱夏梦话的事件→前往哈洛斯村・广场，打倒灼热的小龙，到旧居住区采集素材红色恶魔（红**い**恶魔）。

返回菲尔兹堡，触发爱夏工作预定安排不了的事件→前往菲尔兹堡大桥，交 10 个除虫草（虫除けの草）给亚尼→前往黑猫的散步道向梅莉耶塔汇报→在据点触发奥迪莉雅来回收书本的事件。

写日记“色诱”（色仕挂け）。

到玛丽翁办公室触发玛丽翁没空去里森冈格的事件→将队友替换成尤里斯和薇尔贝尔→前往二号馆，在入口处触发事件后继续前进到第五书库触发将目前的进展汇报给奇斯的事件→返回入口，触发二号馆系统崩溃的事件。

前往第七书库，调查制御盘之后触发事件，之后返回二号馆入口触发事件→前往霍伦海姆的白鸦亭，触发凯尔的报复事件→调合出一个带有无味无臭的地狱汤（地狱のおつゆ），交给凯尔触发事件→前往干涸山谷·湖底遗迹打倒咆哮野兽（ハウルビ－スト），并适当采集素材→前往药草园·最深部打倒涩果飞鼠（シブの实ムササビ）。

返回爱夏的工房，调合出带有能力加强（尤其是防御力）的砥石和染料，对当前得到的最强装备使用，制作出临时强力装备。同时建议多调合出一些回复 HP、MP 的物品、回复异常状态的物品和带有复活效果的药品。另外，建议尽量调合出秘药·倍速丸，提升战斗中的行动速度。

调合出光花结晶（光花の结晶）→前往干涸山谷触发事件→前往里森冈格的村子，触发史拉格出现在村里的事件。打倒杂兵后得知遗迹内部的巨大史拉格苏醒了。

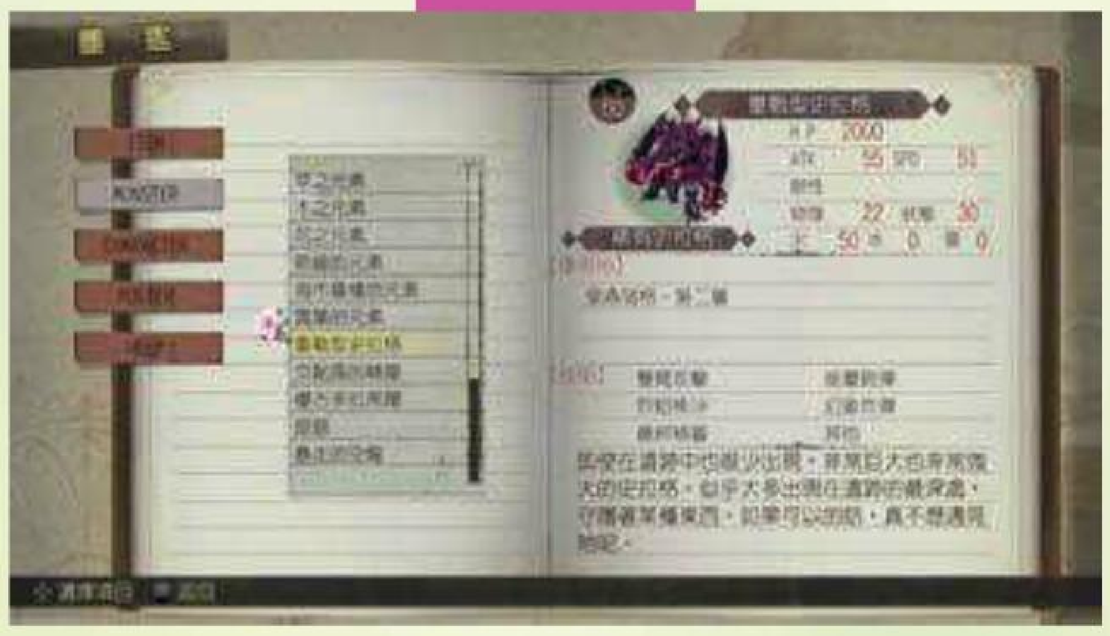
进入里森冈格·中层，事件后进入 BOSS 战。

BOSS：重战型史拉格（フォートレス）

本作中的第一个强力 BOSS，BOSS 前半部分相对不难，在半血以后 BOSS 会使用最终积蓄技能，此时它会回复 500HP，且可以二次行动，配合上它的能量炮弹很容易出现来不及回复的现象，因此建议后半部分见到它使用此招时便做好回复工作。

在村子广场触发玛丽翁再次被拒遗迹外的事件→在村子广场触发瑞吉娜弟弟回信的事件→调合出评价 70 以上的冒险用具类、评价 80 以上的饰品（推荐调合没有调合过的物品）、5 个定时炎烧（ツアイトフラム）、4 个水晶护身符（水晶の守り）完成依赖任务。

写日记“挽回名声”（名誉挽回）和“萌芽的羁绊”（芽生える绊）。



离开村子触发事件，事件后奇斯加入队伍→重新出入二号馆的入口，触发奥迪莉雅认奇斯做主人的事件。

带上奇斯前往连绵的林荫之森，触发重要事件“人类的恶意”。

前往霍伦海姆，触发银狼事件→写日记“会做梦的自动人偶”（梦见るオ－トマタ）。

前往史坦因菲达（スタインフエ－ダ－），事件后采集素材并打倒魔物，完成课题。

进入内部，进入 BOSS 战。

BOSS：机械化空龙（机械仕挂けの空龙）

机械化空龙又是本作的一大强敌，在没有最强装备的情况下相当的棘手，需要准备大量的回复药品。它的单体冰属性技能会降低我方角色的冰属性耐性，且拥有强力的冰属性全体魔法，稍有不慎便很容易团灭。当它的 HP 分别下降到 75%、50% 和 33% 以下时，它都会使用一次天灾之翼，建议玩家在挑战它的时候算准血量，在它准备使用天灾之翼时做好回复工作。如果打不过也不要紧，剧情也会继续下去。

事件结束后前往内部，进入黄昏的工房。

Tips：若没有打倒机械的飞龙，需要重新进入史坦因菲达·深渊，进入黄昏的工房。

到霍伦海姆触发红茶和甜点的事件→再次进入，触发恶魔料理的事件→写日记“恶魔的料理”（恶魔の料理）→调合出 2 个评价点 80 以上的液态钢铁（メルト铁钢），完成依赖任务。

到沿着山崖的街道触发银狼的事件→到连绵的林荫之森触发尤里斯吃虫子的事件。

前往二号馆触发事件，之后进入二号馆第九书库，到奥迪莉雅身边触发剧情。

Tips：到这里奇斯的时限重要事件完成，若未在制作史拉格发报机（スラグ发信机）之前完成以上事件则会导致无法进入相关结局。

重新进入二号馆入口，触发奥迪莉雅蛀牙的事件→在大地图亚尼处触发事件，获得疗伤系动物玩偶（まつたり动物ぐるみ）→到河岸街道触发奇斯忘记带烟的事件→到据点触发亚尼咨询如何提升塔尼亚的盐销量的事件。

写日记“炼金术的历史”（炼金术の历史）和“禁甜食期间”（甘いもの禁止期间）→将队友替换成奇斯和琳卡，前往大地图后触发和解的事件。

调合出史拉格发报机。

在据点调合任意物品（建议调合未调合过的），触发奇斯来激励爱夏的事件→在高台的广场触发玛丽翁关心爱夏的事件→与梅莉耶塔对话触发爱夏没精神的事件→在据点触发将史拉格交给妮欧的事件。

在这里保留一个存档，之后一直睡觉睡到 4 年 4 月 1 日结束游戏，进入旅程的终点（旅の终わり）结局。

读取上面的存档，让薇尔贝尔替换下尤里斯，前往大地图，触发“大魔法师”事件→准备好回复药品后便前往大地图，触发寻找秘宝的事件→前往玻璃工房遗迹，触发哈利现场调查的事件。

前往炉心部触发寻宝事件，事件后打倒巨大史拉格。

Tips：巨大史拉格的能力相对比较强，加上两只同时出现，如果装备不够强力则可以后期再来。

前往第三回廊触发事件→前往壮大的岩山（壮大なる岩山）和泉水之森（泉水の森），完成采集和魔物讨伐课题→来到优古多拉席尔（イグドラシル），事件后一路前进，完成采集和魔物讨伐课题。

Tips：在花之小径的宝箱中能够获得炼金术书《始祖的调合体系》（始祖の调合体系），花之门的宝箱中可以获得不死鸟的腕轮。

进入另一个摇篮（もう一つのゆりかご），事件后进入 BOSS 战，战斗胜利后获得奖杯“再会”。

BOSS：优古多拉席尔（イグドラシル）

本场战斗的难度不高，只是因为 BOSS 的 HP 相对较多，且它的部分技能能够吸取我方的体力，HP 剩余 75% 和 33% 时都会使用一次技能回复 HP 并增加多次行动，很容易进入持久战，因此事前应当准备大量的 HP、MP 回复药。另外，在本场战斗中若使用爱夏的技能找东西可以找到时光守护花，建议各位玩家多找一些用于后期调合。

事件后从另一个摇篮离开，妮欧加入队伍。此时便可以开始着手完成各个结局的 ED 事件了。

Tips：救出妹妹后工作室的 BGM 会更换，此时与工作室门口荡秋千旁的 NPC 对话可以将 BGM 更换成演唱版。

调合出转移之翼（转移の翼）。

Tips：在调合出转移之翼后，便可以利用它在四个据点之间随意移动了。如果在移动之前有购买过东西、更换队友或者写日记等，使用它移动之后会经过一天，此时建议各位玩家先到大地图上之后再进行转移。

进入药草园·最深处触发事件→写日记“与妮欧重逢”（ニオと再会）、“说好了喔”（约束ね）和“妮欧之墓”（ニオのお墓）→前往黑猫的散步道，完成寻找秘宝的系列事件。

写日记“探索秘宝”（秘宝探索）。

【奇斯】在高台的广场触发巨大史拉格的事件。

Tips：文中出现【人名】之类的事件均为3年4月1日后才能触发的事件。

拿3个金色的巢完成依赖任务→前往菲尔兹堡大桥，与妮欧对话后便可以购买素材，建议此时将没有的素材都买一些→在高台的广场触发面包大放送的事件，获得奖杯“撒饵喂食”（饵付け）→在据点触发大祖母送礼礼物的事件，根据实际情况从野菜、果物和金钱中选择一项→在高台的广场触发面包大放送的事件→带上尤里斯前往沿着山崖的街道触发银狼的事件。

【奇斯】在白鸦亭触发巨大史拉格的事件。

前往盐之沙漠塔尼亚所在处触发温泉事件，获得奖杯“长脚哥哥亚尼”（あしながアーニー）→进入盐之沙漠·丘采集美食家之树的种子（美食家の木の实）。

Tips：建议玩家此时不要去碰盐之沙漠·灯中的迷你小龙（ミニマムドラゴン），因为在三个回合内未能将它打倒，它便会变成旧日之龙（グランドドラゴン），是本作中最强的BOSS，当前装备不可能打倒它。

传送到霍伦海姆，调合出3个秘传调味料（秘传のスパイス）完成任务。至此霍伦海姆的全部依赖任务完成。

在银狼事件触发30天后且爱夏和尤里斯等级都超过30的前提下到两人一起到沿着山崖的街道触发事件，进入与银狼的战斗。

BOSS：银狼

银狼的主要特点是它的行动速度快，玩家可以利用冰精等道具降低它的行动速度。不过到此时相信各位玩家已经能够轻松地打倒它了。

前往白鸦亭向凯尔汇报→写日记“银狼之墓”（银狼の墓）→前往艾斯坦湿地·沼泽，触发谈论龙的事件→前往沿着山崖的街道触发龙的事件→到连绵不断的林荫之森触发猫面包的事件→到大地图上找到亚尼触发卖盐的事件→传送回菲尔兹堡，触发塔尼亚要来菲尔兹堡的事件→在菲尔兹堡据点触发谈论大祖母的事件。

【薇尔贝尔】在菲尔兹堡据点触发薇尔贝尔被逐出师门的事件→到黑猫的散步道触发奥迪莉雅购买炼金术书的事件→3年6月后到黑猫的散步道触发弗雷多吃醋的事件→前往玛丽翁办公室，触发哈洛斯村消失的村民回来的事件→参加第五次压箱宝大战，使用疗伤系动物玩偶可以轻松取胜。

【哈利】在高台的广场触发哈利回忆母亲制作点心的事件。

【哈利】前往弗雷多面包店，触发料理配方的事件。

【哈利】前往黑猫的散步道，触发向梅莉耶塔咨询的事件。

【哈利】前往弗雷多面包店，触发请教做法的事件，学会制作花型马芬（フラワーマフィン）。

【哈利】调合出带有“有妈妈的味道”（ママの味わい）潜在能力的花型马芬，前往哈利商会本部，将花型马芬交给哈利。

Tips：建议选择素材为牛奶豆（ミルヒ豆）、甘露灵水、和绿叶幸运草（青叶の诘め草）。

市集的时候来到市集大道触发塔尼亚前来游玩的事件，获得奖杯“进城”（おのぼる）→写日记“未来的美少女”（未来の美少女）和“妈妈的味道”（ママンの味）。

【弗雷多】前往弗雷多面包店，触发究极面包的事件→传送回爱夏的工房，触发娜娜卡前来游玩的事件→将妮欧加入到队伍中，传送到瑞吉娜的家触发事件。

【妮欧】前往菲尔兹堡的据点触发爱夏学会收拾的事件。

【尤里斯】在霍伦海姆的据点中触发尤里斯邀请爱夏共同讨伐龙的事件。

【琳卡】前往玛丽翁办公室，触发琳卡的强敌事件，事件后将她加入队伍中。

【妮欧】前往艾斯坦湿地·沼泽，触发妮欧采集药草的事件→带上妮欧前往二号馆，触发奇斯曾经激励妮欧的事件。

【弗雷多】前往二号馆入口触发试食事件→前往白鸦亭，触发妮欧与凯尔认识的事件。

【妮欧】前往白鸦亭，触发妮欧想快点长大的事件。

【弗雷多】前往白鸦亭触发试食事件。

【妮欧】前往菲尔兹堡的据点触发薇尔贝尔引导妮欧成为魔法师的事件。

【妮欧】返回菲尔兹堡据点触发妮欧变强的事件。

【弗雷多】返回弗雷多面包店汇报。

【弗雷多】一天后前往弗雷多面包店，触发薇尔贝尔“敲诈”弗雷多的事件。

【弗雷多】市集时前往市集大道，触发弗雷多选礼物给梅莉耶塔的事件。

调合出失传的众神灵药（失われた神神の灵药）、灼热の神酒，并准备一些土属性的贵金属类素材（不含有土属性的贵金属没用）完成依赖。至此里森风格的依赖任务全部完成。

Tips：一夜花（ドンケルハイト）在妮欧的商店中有卖。

到拉南所在处触发他得到灵感的事件。

【尤里斯】在白鸦亭触发凯尔准备给尤里斯庆祝的事件。

【尤里斯】在连绵的林荫之森触发野营的事件→在大地图上找到亚尼，触发恶人事件。

调合出丰饶女神的容器（丰穰の女神の器）和无限润水壶（ゲヌークのじょうろ），带上毛皮素材完成依赖任务，至此菲尔兹堡的全部依赖任务完成。

Tips：精灵的呼吸（精灵の吸吹）在变异后的优古多拉席尔可以采集的到。

【瑞吉娜】将瑞吉娜加入队伍中，前往近处的森林触发瑞吉娜建议爱夏尽早去做想做的事情的事件。

【瑞吉娜】到瑞吉娜的家中触发她家人让她辞职回家的事件。（要求好感度80以上）

【瑞吉娜】前往近处的森林触发瑞吉娜决定辞职的事件。

【瑞吉娜】前往隧道遗迹·危桥触发修桥事件，事件后交20个巨人木片（巨人の木切れ）完成依赖，获得奖杯“工作引退”（仕事纳め）。

Tips：巨人木片在优古多拉席尔可以采集到。另外中文版所要求交的物品为3个黏着胶。

【瑞吉娜】返回瑞吉娜的家，触发瑞吉娜收拾完东西，准备回老家的事件。至此瑞吉娜结局事件已经全部完成。

写日记“口耳相传的传说”（语り继がれる传承）、“终极面包”（究极のパン）和“瑞吉娜·柯堤丝桥”（レジナ・カティス桥）。

【妮欧】30天后在菲尔兹堡的据点触发妮欧累倒的事件获得奖杯“在那之后的姐妹俩”（姐妹のその后），至此妮欧结局事件全部完成。

至此建议玩家先停下各个角色的事件，先制作最强的装备。待制作完最强装备后再前去挑战之后的 BOSS。

【薇尔贝尔】薇尔贝尔在队伍中的情况下，前往大地图，触发风之王的事件。

【薇尔贝尔】前往云海之岛，触发与风之王的战斗。战斗胜利后获得奖杯“风之王”（风の王）。

BOSS：风之王（风の王）

风之王的能力相对不算特别强，但是它在第十次行动时会逃跑，若她逃跑了则无法触发后续事件，造成达成完成薇尔贝尔的结局。因此在与她的战斗中应当以攻击为主，使用强力的攻击技能快速达到它。

【薇尔贝尔】返回菲尔兹堡的据点触发事件，至此薇尔贝尔结局的事件全部完成。

【尤里斯、琳卡】与尤里斯和琳卡一同前往盐之沙漠・灯，事件后到龙的旁边触发与古老契约之龙战斗。战斗胜利后获得奖杯“讨伐古龙”（古龙讨伐）。

BOSS：古老契约之龙（古い誓いの龙）

龙的攻击力以物理攻击为主，因此建议玩家做好提升防御力的装备，另外它的猛力震荡技能会对我方造成缓慢状态，建议玩家准备好一些不怕感冒药粉及时解除爱夏的缓慢状态。在它的 HP 剩余一半以下时它会觉醒，攻击力和行动速度都会有较大提升，建议在它半血前做好回复工作，觉醒后采取速攻的方式打倒它。

Tips：若未完成琳卡的强敌相关事件，将会无法进入琳卡的结局。

到塔尼亚处触发事件。

【尤里斯】返回霍伦海姆的据点，触发友情之证的事件。

【尤里斯】到白鸦亭，触发庆功会准备的事件。

【尤里斯】尤里斯在队伍中的情况下再次前往白鸦亭，触发庆功会的事件，获得奖杯“回到大伙之处”（あいつらへ）。到这里便完成了尤里斯结局的事件。

写日记“伐龙”（ドラゴン退治）和“可靠的伙伴”（赖りになる仲间）。

【琳卡】前往玛丽翁办公室，触发琳卡的目标事件。

【琳卡】带上琳卡来到平原的街道，触发寻找自我的事件。

【琳卡】3 年 10 月 1 日后前往玛丽翁办公室触发两人回忆的事件。

【琳卡】一天后前往高台的广场，触发琳卡谈论过去的事件。

【琳卡】在市集的时候前往市集大道触发两个琳卡的事件。

【琳卡】前往玛丽翁办公室触发事件。

【琳卡】3 天后（且不在市集的时候）返回菲尔兹堡的据点触发伪琳卡的事件。

【琳卡】前往玛丽翁办公室汇报情况。

【琳卡】带上琳卡前往艾斯坦湿地触发事件，获得奖杯“两个人”（二人）。选择是（はい）便进入与伪琳卡的战斗。

BOSS：假琳卡（伪リンカ）

本场战斗中只有爱夏和琳卡两人参加。假琳卡的攻击方式中只有物理攻击，建议玩家装备上增加物理耐性的防具，使用具有稳定输出的天元方阵进行攻击即可轻松取胜。

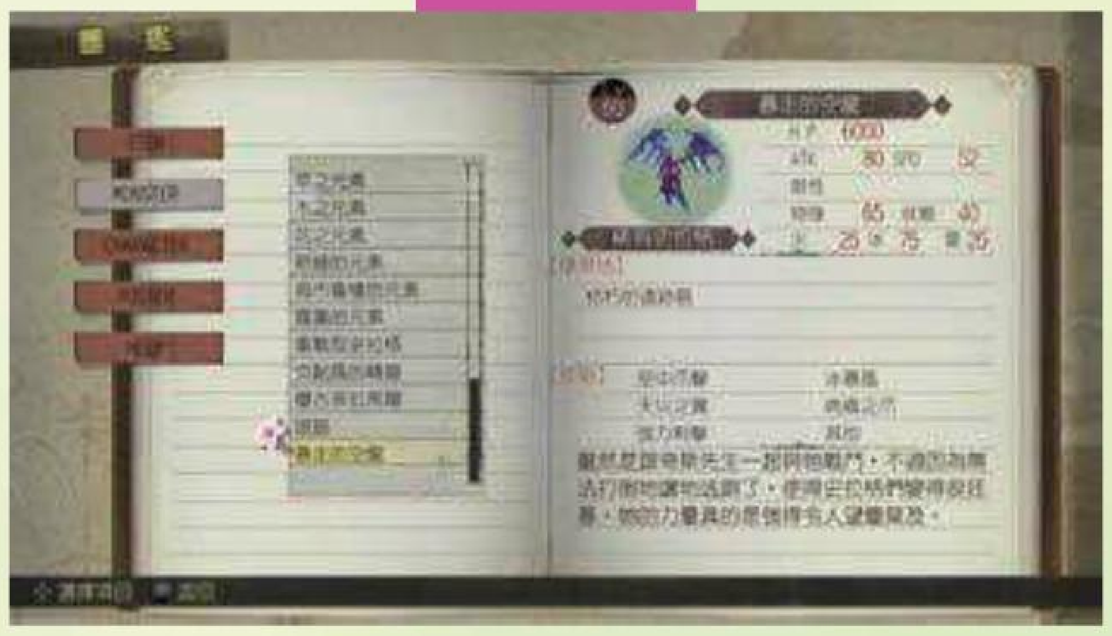
Tips：若选择否（いいえ）便不会进入 BOSS 战，且 BOSS 战失败也可以继续剧情，不会对主线有任何影响。

【琳卡】前往玛丽翁办公室触发 8 个琳卡的事件。

【琳卡】带上琳卡前往河岸街道触发事件。至此琳卡结局的事件全部完成。

写日记“8 个琳卡”（8 人のリンカ）和“寻找自我”（自分探し）。

【奇斯】前往朽ちた遗迹岛，触发见到飞龙的事件，到最深处进入战斗。战斗胜利后获得奖杯“天空支配者”（空を统べる者）。



BOSS：暴走的空龙（暴走した空龙）

本作中主线流程要求的最强 BOSS，由于有四次行动，如果 HP 不够高则很容易导致团灭，建议玩家准备大量的失传的众神灵药和秘药・倍速丸迎战。它的冰暴风技能可以会对我方全体造成巨大伤害，在它的四次行动中只要使用两次就有可能导致全灭，因此最好在装备中添加上冰属性耐性和物理耐性。队友方面建议选择瑞吉娜和薇尔贝尔，因为两人的技能攻击是以火属性为主，可以对它造成较大伤害，而且薇尔贝尔可以召唤元素以防爱夏战斗不能，能让战斗轻松一些。

【奇斯】前往高台的广场，触发与奇斯悠闲谈话的事件。

写日记“巨大史拉格”（大きなスラグ）。

参加第六次品评会，依旧拿疗伤系动物玩偶参加。胜利后获得奖杯“总冠军！”（グランドチャンピオン）。

【奇斯】3 年 1 月 1 日后前往二号馆入口触发事件，获得奖杯“在乐园中”（乐园にて）。至此奇斯结局的事件全部完成。

在菲尔兹堡触发生日事件→前往白鸦亭触发尤里斯过去的事件→在白鸦亭触发生日酒醉的事件，获得奖杯“送羊回巢”（送り羊）。

结局

之后剩余的奖杯仅有各个结局的相关奖杯了，下面是在第四年 4 月 1 日进入各项结局时的选项。

1、贤者之庵（贤者の庵）：选择“……好像没有特别的事”（…特になかつたかも）

2、探求真理（真实の探求）：选择“……差点忘记了重要的事”（…大事なこと忘れてた）

3、热衷工作的姐姐（动くおねえさん）：选择“亚尼大哥的工作……”（アーニーからのお仕事が…）后选择“没有特别预定”（特に予定はない）。

4、魔法师与炼金术士（魔法使いと炼金术士）：选择“亚尼大哥的工作……”后选择“跟薇尔贝尔有约定”（ヴィルベルと约束がある）。※

5、从事挖掘工作的女性的未来（女性发掘屋の未来）：选择“亚尼大哥的工作……”后选择“跟瑞吉娜有约定”（レジナと约束がある）。※

6、接下来是三人行（そして三人で）：选择“亚尼大哥的工作……”后选择“跟琳卡有约定”（リンカと约束がある）。※

7、狩猎人生（ハンターライフ）：选择“亚尼大哥的工作……”后选择“跟尤里斯有约定”（ユーリスと约束がある）。※

8、女子会！：选择选择“配达のお仕事が…”后选择“没有特别预定”。

9、秘宝猎人（秘宝ハンター）：选择“哈利送来的信……”（ハリーから手纸が…）后选择“没有特别预定”。

※ 这四个结局中，前面的一个选项选择“送货的工作……”（配达のお仕事が…）或者“哈利送来的信……”也可以。

奖杯详解

在之前的攻略中，因为篇幅问题只能暂时放弃刊登本作的奖杯部分，本期将奖杯相关内容奉上。本作的奖杯难度不高，且最终结局的选择是通过选项来控制的，因此不用像之前三作那样靠卡住最后一个事件解决。如果玩家想要在一周目内达成白金需要注意时间，且尽早调合出流浪民族的靴子、探索用眼镜等提高移动和采集效率的物品。另外，在救出妹妹后最少需要 31 天才能完成各个角色的结局事件（完成所有前期事件和依赖任务的前提下），其中不乏强大的 BOSS，需要做好充分的战前准备（建议空出 3 个月左右的时间来制作最强装备），建议各位控制采集素材和在大地图上来回跑的次数，下面将针对每个奖杯进行说明。

奖杯列表

奖杯类型	中文名称	日文名称	取得条件
白金杯	获得所有奖杯	全トロフィ–取得	取得以下全部奖杯
铜杯	在做什么呢?	何をしてたの?	开始游戏后的事件中触发
铜杯	愉快的爱夏	愉快なア–シャ	触发薇尔贝尔帮忙亚莎找回钱包的事件
铜杯	市集!	バザ–ル!	参加菲尔兹堡的市集
铜杯	令人雀跃的压箱宝大战	わくわく掘り出し物合战	参加一次令人雀跃的压箱宝大战
铜杯	花香	花の香	触发梦中见到妮欧的事件
铜杯	重逢	再会	救出妹妹
铜杯	风之王	风の王	打倒风之王
铜杯	工作引退	仕事纳め	完成瑞吉娜最后的工作
铜杯	两个人	二人	触发两个琳卡之间战斗的事件
铜杯	讨伐古龙	古龙讨伐	打倒古龙
铜杯	在乐园中	乐园にて	触发奇斯与奥迪莉雅谈论亚莎的事件
铜杯	姐姐的心情	姐の心	触发让尤里斯试穿衣服的事件
铜杯	送羊回巢	送り羊	触发酒醉后被亚尼送回家的事件
铜杯	在那之后的姐妹俩	姐姐妹とその后	救回妮欧后触发妮欧累倒的事件
铜杯	进城	おのぼる	触发塔尼亚进城的事件
铜杯	撒饵喂食	饵付け	触发弗雷多赠送面包的事件
铜杯	回到大伙之处	あいつらへ	参加尤里斯的庆功会
铜杯	精巧积木	积木细工	与奇斯到史坦因菲达・深渊触发事件
铜杯	长脚哥哥亚尼	あしながア–ニ–	触发盐之沙漠的温泉事件
铜杯	大地支配者	陆を统べる者	打倒重战型史拉格
铜杯	天空支配者	空を统べる者	打倒机械化空龙或者暴走的空龙
铜杯	旅程的终点	旅の终わり	未救出妹妹迎来结局或者救出妹妹后未达成其他结局
银杯	魔法师与炼金术士	魔法使いと炼金术士	达成薇尔贝尔结局
银杯	从事挖掘工作的女性的未来	女性发掘屋の未来	达成瑞吉娜结局
银杯	接下来是三人行	そして三人で	达成琳卡结局
银杯	狩猎人生	ハンタ–ライフ	达成尤里斯结局
银杯	探求真理	真实の探求	达成奇斯结局
金杯	热衷工作的姐姐	动くおねえさん	达成工作结局
金杯	秘宝猎人	秘宝ハンタ–	达成哈利结局
金杯	女子会!	女子会!	达成女子会结局
金杯	贤者之庵	贤者の庵	达成贤者之庵结局
铜杯	初次获胜!	初めての优胜!	压箱宝大战中第一次取胜
银杯	总冠军!	グランド チャンピオン!	6次压箱宝大战全部取胜
铜杯	一个里程碑	一つの到达点	炼金术等级达到50
铜杯	另一个里程碑	もう一つの到达点	战斗等级达到50
铜杯	回忆的一朵	想い出の一轮	写14个日记
银杯	回忆的花束	想い出の花束	写28个日记
金杯	回忆的花园	想い出の花园	写42个日记

剧情奖杯

令人雀跃的压箱宝大战、初次获胜！、总冠军！：关于压箱宝大战，比较容易错过第一次比赛。建议玩家在触发完市集事件和玛丽翁、琳卡的事件后在 6 月至 7 月之间留在菲尔兹堡，前往黑猫的散步道触发相关事件。参赛物品只要使用流程攻略中提到的那些即可轻松取胜。

瑞吉娜事件相关奖杯

姐姐的心情、工作引退、从事挖掘工作的女性的未来：需要将瑞吉娜的交友值提升到 80 才能够触发她的全部事件。

薇尔贝尔事件相关奖杯

风之王、魔法师与炼金术士：需要将薇尔贝尔的交友值提升到 80 以上。挑战风之王的时候需要在她 10 次行动内将其打倒，否则将无法获得这两个奖杯。

琳卡事件相关奖杯

两个人、接下来是三人行：需要注意的是她的强敌事件，必须在触发强敌事件后与尤里斯一同打倒龙才算完成，否则将无法得到这两个奖杯。要求琳卡交友值超过 80 且战斗等级超过 18。

尤里斯事件相关奖杯

讨伐古龙、回到大伙之处、狩猎人生：要求尤里斯交友值超过 35 且战斗等级高于 36 才能触发其相关事件。

奇斯与奥迪莉雅事件相关奖杯

精巧积木、天空支配者、在乐园中、探求真理：也是比较容易错过的奖杯。需要玩家在奇斯加入后完成人类的恶意、另一个摇篮等相关事件后再调合出史拉格发报机。具体请参考流程部分。

妮欧事件相关奖杯

在那之后的姐妹俩：需要在救出妮欧之后带她到四处触发事件，最终在菲尔兹堡的据点触发事件获得。

NPC事件相关奖杯

撒饵喂食、长脚哥哥亚尼、进城、送羊回巢：弗雷多、凯尔、亚尼和塔尼亚的相关事件。弗雷多和凯尔的事件只要多跑跑面包店和白鸦亭即可触发，亚尼和塔尼亚的事件需要多在大地图上找他们触发事件。送羊回巢则需要到 3 年 1 月 21 日后在菲尔兹堡据点触发生日事件后再到白鸦亭即可触发。

旅程的终点

在未救出妹妹或者救出妹妹且不达成其他结局的条件下进入 4 年 4 月 1 日。比较稳妥的做法是在救出妹妹之前直接睡到 4 年 4 月 1 日。

热衷工作的姐姐

完成 90 个以上的依赖任务并在菲尔兹堡据点触发了相关剧情即可进入此结局。

秘宝猎人

6 次压箱宝大战均取得胜利便可进入此结局。

女子会！

完成薇尔贝尔的结局事件，妮欧的病倒事件，梅莉耶塔的糖果事件，娜娜卡的传统保暖织布以及塔尼亚的进城事件后即可进入此结局。

贤者之庵

在完成女子会结局条件的同时完成奇斯的结局事件，并完成 90 个以上依赖和 6 次压箱宝大战胜利即可进入此结局。

一个里程碑、另一个里程碑

战斗等级和炼金术等级达到 50，只需要将每个区域的魔物扫一遍，每种物品调合一次即可达到 50 级。

日记相关奖杯

完成 42 篇日记即可。本作中的日记总共有 56 篇，除了无法同时完成的“日蚀的妮欧”和“日蚀的花”之外其余均可以完成，只要在一周目内完成全部的结局条件，能完成的日记就不止 42 篇了。

信息集结 特企集结 劲作集结 攻略集结

常用道具中日文对照表

攻击道具

日文名	中文名
匂い袋	臭味袋
クラフト	卡夫
ブライトクラフト	布卡夫
フラム	炎烧
ツァイトフラム	定时炎烧
レヘルン	冰精
スニ–レヘルン	人工冰晶
ドナ–スト–ン	电导之石
ドナ–シュテルン	电导之星
エクサボム	究极炸弹
ヒンメルシェンク	摇晃天国
天启の书	天启之书
燃える水	可燃烧的水
冻る水	冻结水
有毒の水	有毒的水
黑のエクリプス	黑色日蚀
天元方阵	天元方阵
情热の香水	热情香水
蜃气楼の镜	海市蜃楼镜

回复道具

日文名	中文名
リ–ゼン软膏	利洁软膏
刚力の涂り药	强力敷药
特效クリ–ム	特效精华
スカッシュティ–	碳酸茶
头脑明晰の煎药	脑袋清晰煎药
病魔退散汤	病魔退去散
风邪知らずの粉	不会感冒药粉
肉体活性の粉末	活化肉体粉末
ミネラルパウダ–	矿物质粉末
职人のための湿布	工匠专用贴布
体温操作の湿布	调整体温贴布
家庭の贴り药	家用贴布
秘药・倍速丸	秘药・倍速丸
沉默の丸药	沉默药丸
一粒大回复锭	一粒大回复锭
メンタルエキス	精神精华
禁断のカプセル	禁断的胶囊
アロマミスト	香精油喷雾
魔除けの雾吹き	除魔喷雾
失われた神クの灵药	失传的众神灵药
バゲット	法国面包
ロイヤルコッペ	皇家热狗面包
ホットバゲット	热腾腾法国面包
黑バゲット	黑色法国面包
デニッシュ	丹麦面包
さくさくデニッシュ	酥脆丹麦面包
カラメルデニッシュ	焦糖丹麦面包
フラワ–マフィン	花型马芳
ビタ–マフィン	微苦马芳
ほくほくマフィン	热呼呼马芳
パンの星	星星面包
パンの金星	金色星星面包
オ–シャンスタ–	海洋之星
おまんじゅう	甜馒头
肉まんじゅう	肉包
ベジまんじゅう	蔬菜包
田舍パン	乡下面包
传统食パン	传统面包
スト–ンブレッド	硬石面包
ベジス–プ	蔬菜汤
豆のス–プ	豆子汤
夕焼けのコンソメ	黄昏的澄清汤
地狱のおつゆ	地狱汤
ゲヌ–クのじょうろ	无限晒水壶
不思议な魔除け	不可思议的驱魔环
力のト–テム	力量图腾
水晶の守り	水晶护身符
针无し注射器	没有针的针筒
チ–ズ	乳酪
熟成チ–ズ	熟成乳酪
酿すチ–ズ	酿制乳酪

调合道具

日文名	中文名
转移の翼	转移之翼
ゼッテル	查科尔贴纸
ざら纸	白报纸
书物刷りの半纸	书记印刷用纸
マギシャシ–ト	魔术师用纸
なめし革	鞣制皮革
ビ–ストレザ–	野兽皮革
ハ–ドスキン	硬皮革
锻えられた皮革	锻制皮革
研磨剂	研磨剂
壳物の粉	壳物粉末
骨の粉末	骨头粉末
清らかな花粉	清爽花粉
粉末ガラス	粉状玻璃
黑いパウダ–	黑色粉末
秘传のスパイス	秘传调味料
アラジオ	粗盐
お手制陶器	手工陶器
保存の壶	保存用壶
ゲヌ–クの惠みの壶	无限的恩惠之壶
底なしのつぼ	无底的壶
丰饶の女神の器	丰饶女神的容器
自然の绞り油	天然榨出油
液体バタ–	液态奶油
白のオイル	白油
蒸留水	蒸馏水
永远の纯水	永远的纯水
记忆のインク	记忆的墨水
ガラスの棒	玻璃棒
ロウ	蜡
まめミルク	豆奶
ゼラチン油	胶质油
钢玉	钢玉
白曜石	白曜石
金钢玉	金钢玉
金	金
柔らかい金棒	柔软金棒
药草の干し叶	晒干药草叶
ドライハ–ブ	干燥香草
熟成ティ–リ–フ	熟成茶叶
ハチミツ	蜂蜜
黄金の蜜	黄金蜂蜜
丈夫な毛系	坚固毛线
钢铁の系玉	钢铁线球
うしクリ–ム	乳膏
ふんわりホイップ	松软奶泡
泡立つ洗剂	泡泡清洁剂
接着ゼリ–	粘着胶
メルト铁钢	液态钢铁
灼热の神酒	灼热神酒
磨いた水晶	研磨水晶
フラン合炭	合成碳
メディカ溶液	医用溶液
浓缩こやし	浓缩肥料
荣养剂	营养剂
中和剂・赤	中和剂・红
中和剂・青	中和剂・蓝
中和剂・绿	中和剂・绿
中和剂・黄	中和剂・黄
雨云の石	雨云之石
スラグ发信机	史拉格发报机
茜さす神铁	黄昏神铁

鉴定道具

日文名	中文名
职人の砥石	职人砥石
玄人の砥石	玄人砥石
入魂の砥石	入魂砥石
业务の砥石	业务砥石
洗练の染料	熟练染料
炼磨の染料	炼磨染料
魔法の染料	魔法染料
投影の染料	投影染料

文 胜负师&纱迦

美编 心の永恒

“《战国 BASARA》系列”在喜欢一骑当千风格的 ACT 玩家心目中相信有着不小的分量。游戏带着浓浓的老卡印记，卡饭们可谓喜闻乐见。系列的发展对于同类型游戏起到了互为竞争、相互促进的作用，而且动作设计、角色刻画等方面，BASARA 也算得上技高一筹。最近推出的《战国 BASARA 高清合集》给了各位玩家重温经典的机会，在一张蓝光中包含了1代、2代、2代加强版三款游戏，追加了奖杯系统(三白金)，并非常体贴地加入了“武将 & 战场 全开放”机能，不仅可以一开始就选择全部武将和战场地图，而且还可以使用全部技能，大大降低了重复劳动。以低廉的价格畅快地玩上上百小时，体验系列原点至发展成熟各个阶段，绝对物超所值，强力推荐！

战国BASARA 高清合集	Capcom		动作
PS3	战国BASARA HD Collection		港版
	2012年8月30日	1～2人	268港币
	无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

战国BASARA 完全攻略

基础篇

基本操作

键位	功能
方向键/左摇杆	角色移动
右摇杆	转动视角
□	普通技
△	固有技
×	跳跃
○	婆娑罗技
L1	切换固有技
R1	防御/视角复位
L2/R2/R3	视角复位
START	暂停/跳过剧情

注：以上为游戏的默认键位，对于玩惯了“《无双》系列”的玩家来说，可尝试将L1和R1对调，会更加顺手。在“各种设定”中可以自行更改键位。

进阶操作

闪避：防御中按方向键或左摇杆，便可以使出闪避。闪避过程中全身无敌，此技用来躲避炸弹兵非常有效，但闪避结束后有硬直时间，一定要小心敌人的持续攻击。

弹返：在敌人攻击到你的瞬间按防御键，就可以使出弹返。弹返成功的话，可以给近距离的敌人一定伤害，但伤害力很低，而且对防御不能技无效。总的来说不太好用，但有相关奖杯。

受身：被敌人打飞时只要按×键就能受身。不过本作中敌人不会使用浮空连续技，贸然受身的话反而更容易中招。但使用受身的话可以进行空中反击。

复位：同时按下START+SELECT，就可以立即回到标题画面。但在战场上时不能复位，此时需按START进入状态画面，然后选择“**タイトル画面に归る**”。

攻击技巧

本作的操作异常简单，攻击键共有□、△、○这三个，另外空中按□、△键有不同的攻击。各种攻击手段中，□键是最基本的，只要连按就能使出华丽的连续技。△键是固有技，可单独使用，也可在□连击中使出并形成连续技。但需要注意的是部分固有技的出招慢，不能形成连续技，且部分固有技是辅助型的，不具有攻击力，有一些固有技还需要耗费BASARA槽方可使用。

马战

本作的马战部分做得比较弱，仅在少数几关中会出现供玩家乘坐的马。玩家靠近马后按×键上马，再按×为下马。上马后，玩家只能用□键进行攻击，按△可使出消费BASARA槽的冲撞，按○键则会使出耗费一条BASARA槽的大冲撞。在马上如果受到攻击，马就会立刻消失。

某些关卡（如长筱反击战）中会出现敌人的骑兵，对付这种敌人可以使用远距离攻击，或从侧面进攻。骑兵的体力很低，三下两下就能让其归西。

婆娑罗技

婆娑罗技是本作的卖点之一。婆娑罗技多为一些攻击力高、攻击范围广的强力杀招，发动后不但全身无敌，而且演出效果一流。但婆娑罗技须耗光一整条BASARA槽。提升BASARA槽的方法是攻击敌人或被敌人攻击，不过被敌人攻击时增加的BASARA槽很少。此外在重伤状态下（体力槽变红时）BASARA槽会自动增加。

基本能力

游戏中每位角色都有5项数值：等级（LV）、BASARA、体力、攻击力、防御力。

等级	随经验值增加而提升，关系到体力的多少、固有技的习得和BASARA槽上限。
BASARA	指BASARA槽的上限。当角色升到19级时，BASARA槽将增加为2条。
体力	与等级有关，可以通过装备来增加，最高80000。
攻击力	仅与武器和装备有关，最高3000。
防御力	仅与武器和装备有关，最高3000。

等级

满级为20级，使用“全开放”机能后，角色一出来就是19级。等级的成长只和经验值有关，在游戏中经验值被称为“石”，这是日本古代的计量单位。在游戏中，只要打倒敌人就能获得相应的经验值。如果用高连击数打倒敌人的话，获得的经验值会增加。除了击败敌人拿到的经验值，还可以从以下几个途径取得经验值：

地点攻略恩赏	一处300石
生存味方武将数	一人100石
特别恩赏	达成特定条件，每关不同
战利品	从玉手箱中获得，分30石和100石两种
装备アイテム	装备特定道具可获得经验值加成
难易度恩赏	ふつう为基准，难しい为1.3倍，究极为1.5倍

固有技

游戏中每位角色都有 4 ~ 6 种固有技，初期只有 2 种固有技，随着等级的提升，到了特定等级时就会自动习得新的固有技。但玩家一次只能装备两种固有技，在战场上需要按键切换使用。固有技也是本作的另一大卖点。各位角色的固有技都很有特色，除了攻击型的固有技外，还有辅助型的固有技。某些角色拥有超强的固有技，光靠固有技就足以打遍天下。

武器

游戏中每位角色都有 6 种武器，我们按由弱到强的顺序将其分为一至六级。此外每一等级的武器又有 LV 设定，最高 LV99。武器 LV 越高，所附加的能力越强。武器附加的能力只有攻击力和防御力，此外部分武器还附带属性。要想拿到六级武器，必须要打究极难度。

一级武器	最弱的武器
二级武器	性能略强于一级武器
三级武器	攻强守弱，且带属性
四级武器	守强攻弱
五级武器	攻守兼备，且带属性
六级武器	恶搞武器，有些带属性

属性

游戏中有 4 种属性，属性是作为武器能力的一部分而存在的，这 4 种属性的作用如下：

炎	令敌人身上着火，并持续减血
雷	产生雷球，令周围的敌人受伤
冰	令敌人的行动暂时停止
暗	攻击时自己的体力减少，攻击到敌人时体力会回复

本作的属性攻击是必定发动的，而且每一招都带有属性效果。从实际效果来看，冰属性最为实用。

装备

本作共有 80 种装备，玩家一场战斗最多可以装备 3 种。这 80 种装备全部是从在战场中获得的玉手箱和豪华玉手箱中随机取得的，没有固定拿法。惟一需要注意的是，在不同的难度下可以拿到不同的装备，光打一个难度是无法取得全部装备的。具体请参看装备部分。

角色强弱

由于是系列的第一作，本作在平衡性上存在比较多的问题，角色数量不仅少，而且还有几个只是换换建模的重复角色。游戏中的五强角色有猿飞佐助和女忍者春日，他们基本上只能算是一个角色，所以强的地方也一样，那就是婆娑罗技，配合强力装备，足可横扫千军；森兰丸和浓姬都属于一招鲜型，屈死 BOSS 不在话下；明智光秀的“守护的铠骨”是本作中的无赖技，居然可以抵挡五次攻击！由于他的婆娑罗技不好用，所以 BASARA 槽都可以用于放骷髅，拿来硬拼也不吃亏。在三代中大放异彩的岛津大叔在本作中那是弱得足矣让人落泪，信长的实力也对不起魔王的称号，至于号称“战国最强”的本多高达在玩家手里也比较废，各种形态均不实用，婆娑罗技还有经常打不中人的 BUG……重温初代之后，可能你才会感叹之后这个系列的作品进步有多大！

模式篇

天下统一

在这个模式中，日本被分成了 15 个小国，只要将这 15 国全部攻下来，便可达成天下统一。玩家最初只能使用 6 名角色，玩家只要不断通关，就能令各种隐藏要素不断开启，使用“全开放”一开始就能开启全角色等隐藏要素。选择角色后，就会看到地图画面。根据玩家选择的角色不同，玩家的起点和初期拥有的领地也不一样。初期拥有多个领地的人有织田家（3 国）的六人（织田信长、浓姬、森兰丸、明智光秀、前田利家和松）以及武田家（2 国）的三人（武田信玄、真田幸村、猿飞佐助）。

天下统一的进程采用回合制，每回合内玩家可以进攻与自己相邻的任一敌对势力，只要战胜对手就可以取得对手的全部领地。玩家此回合胜利之后就转为 CPU 行动，CPU 之间有可能发生战争，一旦发生战争的话必定会有一方失败，失败者将退出历史舞台。CPU 之间每爆发一场战争，就变相等于统一大业又可以少打一仗。所以虽然要统一 15 国才能通关，但实际上往往只需打上五六仗就能通关，不到一小时就能搞定收工。

天下统一的玩法和 SLG 有点像，但比较特殊的是进攻敌对势力出现的战场是根据对手来定的。比如玩家进攻伊达政宗时，不管伊达政宗占了多少领土，出现的战场一定是摺上原追击战。只有与织田家对战是特例，当玩家未选择织田家角色时，织田家的版土将分为前田家、织田家、明智家三块。另外用特定势力进攻上杉家（或武田家）时，会多出川中岛合战（或川中岛谋略战）。

自由合战

在天下统一中打出来的角色和关卡，就可以在自由合战中使用了。另外，游戏初期，玩家在自由模式中选择的角色不能挑战自己的领地。不过只须将所有角色通关之后，就可以解除这一限制了。用了“全开放”机能的话，一出来就能全部自由选择。下面就为大家回顾一下全角色和全关卡的出现条件。

全角色出现条件	
伊达政宗	初期即可使用
真田幸村	初期即可使用
织田信长	初期即可使用
浓姬	初期即可使用
武田信玄	初期即可使用
上杉谦信	初期即可使用
森兰丸	用织田信长完成天下统一
伊月	用伊达政宗完成天下统一
猿飞佐助	用武田信玄完成天下统一
明智光秀	用浓姬和森兰丸完成天下统一
扎比	用真田幸村完成天下统一
岛津义弘	用伊月和扎比完成天下统一
本多忠胜	所有角色完成天下统一
阿松	用前田利家完成天下统一
春日	用上杉谦信和猿飞佐助完成天下统一
前田利家	用浓姬完成天下统一

全关卡出现条件	
国境防卫战	在天下统一中随机出现
最北端一揆镇压战	在天下统一中与伊月势力交战
春日山攻城战	在天下统一中与上杉谦信势力交战
摺上原追击战	在天下统一中与伊达政宗势力交战
小田原城包围战	在天下统一中与北条氏政势力交战
川中岛谋略战	特定势力在天下统一中与武田信玄势力交战
长筱反击战	在天下统一中与武田信玄势力交战

全关卡出现条件	
三方原强袭战	在天下统一中与德川家康势力交战
姊川分断战	在天下统一中与前田利家势力交战
桶狭间奇袭战	在天下统一中与今川义元势力交战
本能寺决战	在天下统一中与织田信长势力交战
山崎歼灭战	在天下统一中与明智光秀势力交战
高松城水攻战	在天下统一中与毛利元就势力交战
四国上陆战	在天下统一中与长曾我部元亲势力交战
ザビ–城攻略战	在天下统一中与扎比势力交战
最南端平定战	在天下统一中与岛津义弘势力交战
川中岛合战	特定势力在天下统一中与上杉谦信势力交战
本能寺之变	在天下统一中用织田信长通关后出现

难度选择

本作一共有 4 种难度：**ふつう**（普通）、**难しい**（困难）、究极、**あみくじ**（随机）。一开始只能选择普通难度和困难难度，以任意一名角色完成困难难度的天下统一后将出现究极难度，而用本多忠胜完成天下统一后将出现随机难度。

不同难度下，敌人的攻防能力有明显区别，AI 则没有什么太大的变化。3 种难度中，究极最难。随机难度则是每场战斗随机变化难度，另外过关后会显示此关的运势，如果是“大吉”的话，玩家有可能获得很好的武器和装备。

道具篇

战场道具

在战场上有各种道具掉落，获得这些道具的途径有 3 种：从宝箱中获得、打倒特定敌人以及每杀死 50 人后随机出现。其中，玉手箱和豪华玉手箱无疑是最重要的两种战场道具。要知道，武器和装备可都是靠它们才能拿到的。再强调一次，在不同的难度下可以拿到不同的装备，光打一个难度是无法取得全部装备的。最强的武器和装备自然要在究极难度下的豪华玉手箱里才能拿到了。

惠比寿樽	恢复体力值和BASARA值
饭团	恢复体力值
神水	恢复BASARA值
招财猫	一定时间内获得经验值两倍
玉手箱	过关后变为武器、装备或经验值
豪华玉手箱	与玉手箱作用相同，但里面的东西更好

装备列表

本作中共有 80 种装备，用现在的眼光来看，装备的设置有诸多不合理的地方，比如只能装三个装备就明显偏少，限制了战术打法的扩展。同时部分道具效果过于强大，也让装备选择趋于单调。另外，本作中只有部分角色才有专用道具，娱乐性上也有所欠缺。

01	刚力の腕轮	增加攻击力，最高99级，攻击力+495
02	守护の铠	增加防御力，最高99级，防御力+495
03	体力の宝珠	增加体力，最高99级，体力+9900
04	おにぎりのお守り	增加饭团的回复量，最高99级
05	炎のお守り	敌炎属性攻击的附加伤害无效
06	雷のお守り	敌雷属性攻击的附加伤害无效
07	冰のお守り	敌冰属性攻击的附加伤害无效
08	暗のお守り	敌暗属性攻击的吸血效果无效
09	备えの神水	以BASARA槽全满的状态出击
10	盾坏し	随便一击就能破坏盾牌
11	气付け铃	不会昏迷
12	经验のかんざし	击倒敌人后取得的经验值微量增加
13	热唱ぴわ	战斗的背景音乐变成本作的主题曲
14	バサラ魂	BASARA槽的增加率上升
15	疾风の鞍	骑马时移动速度上升
16	背水の砂时计	装备后战斗出现时间限制（国境防卫战无效），成功通过的话会多获得3个豪华玉手箱，失败的话就会GAME OVER
17	足轻杀し笼手	对步兵的攻击力上升
18	飞び道具杀し笼手	对弓兵和铳兵的攻击力上升
19	爆弹杀し笼手	对爆弹兵的攻击力上升
20	忍者杀し笼手	对忍者的攻击力上升
21	からくり坏し笼手	对巨大兵器木骑的攻击力上升
22	铁球杀し笼手	对铁球兵的攻击力上升
23	铁柱杀し笼手	对铁柱兵的攻击力上升
24	大名杀しの书	对有名武将的攻击力上升
25	四番の棹	吹飞攻击效果加强，可将敌人打得更远
26	一重のほうび	过关后经验值+500
27	二重のほうび	过关后经验值+1000
28	三重のほうび	过关后经验值+3000
29	信玄の面	真田幸村专用,装备后当红血时武田信玄会放陨石支援
30	韦驮天抄 壹ノ卷	同时装备3个同系列道具，移动速度上升
31	韦驮天抄 贰ノ卷	同时装备3个同系列道具，移动速度上升
32	韦驮天抄 叁ノ卷	同时装备3个同系列道具，移动速度上升
33	跳ね返しの锷	弹返的攻击力上升
34	无心の太鼓	同时装备3个同系列道具，攻击力变为1.5倍，但不能防御
35	无心のほらがい	同时装备3个同系列道具，攻击力变为1.5倍，但不能防御
36	无心の钟	同时装备3个同系列道具，攻击力变为1.5倍，但不能防御
37	无限六爪流	伊达政宗专用，装备后始终处于六爪流状态
38	无の悟り 笔	同时装备3个同系列道具，过关后多获得5个玉手箱，但不能防御
39	无の悟り 文镇	同时装备3个同系列道具，过关后多获得5个玉手箱，但不能防御
40	无の悟り すずり	同时装备3个同系列道具，过关后多获得5个玉手箱，但不能防御
41	ごますり棒	装备后在战斗中我方武将会说胡话
42	咒いの般若面 赤	同时装备3个同系列道具，攻击力变为4倍，但体力会不断减少
43	咒いの般若面 白	同时装备3个同系列道具，攻击力变为4倍，但体力会不断减少
44	咒いの般若面 黑	同时装备3个同系列道具，攻击力变为4倍，但体力会不断减少
45	ハンマ–忘れた！	伊月装备后将不带武器出战，且不能使用婆娑罗技
46	咒いの面	同时装备3个同系列道具，攻击力变为2倍，防御力减半
47	咒いの装束	同时装备3个同系列道具，攻击力变为2倍，防御力减半
48	咒いの着物	同时装备3个同系列道具，攻击力变为2倍，防御力减半
49	连击扇子	连击有效时间延长
50	突破の秘诀	容易破坏敌人的防御
51	下克上の绘马	有名武将攻击力下降，其他敌人攻击力上升
52	怒りの宝珠	受到伤害时BASARA槽的增加率变为3倍
53	呼运のお守り	豪华玉手箱的出现几率变大
54	宝くじの切れ端 壹	同时装备3个同系列道具，过关后多获得30000石经验值，但一受伤就是特大伤害
55	宝くじの切れ端 贰	同时装备3个同系列道具，过关后多获得30000石经验值，但一受伤就是特大伤害
56	宝くじの切れ端 叁	同时装备3个同系列道具，过关后多获得30000石经验值，但一受伤就是特大伤害
57	武勋の誉れ	击倒10位以上的有名武将，过关后多获得3000石经验值
58	咒いの雏人形 大臣	同时装备3个同系列道具，过关后多获得3个豪华玉手箱，但在战斗中不能恢复体力

59	咒いの雏人形 三人官女	同时装备3个同系列道具，过关后多获得3个豪华玉手箱，但在战斗中不能恢复体力
60	咒いの雏人形 五人杂子	同时装备3个同系列道具，过关后多获得3个豪华玉手箱，但在战斗中不能恢复体力
61	眠り笛	容易使敌人昏迷
62	咒いの五月人形 头	同时装备3个同系列道具，攻击力变为2倍，但在战斗中不能恢复体力
63	咒いの五月人形 胴	同时装备3个同系列道具，攻击力变为2倍，但在战斗中不能恢复体力
64	咒いの五月人形 足	同时装备3个同系列道具，攻击力变为2倍，但在战斗中不能恢复体力
65	皆杀しの兜	可以攻击自己人，但无法将其杀死
66	回复の数珠	战斗中体力会慢慢恢复
67	必胜だるま	会心一击的出现几率提高
68	武勋のほうび	过关后多获得1个豪华玉手箱
69	代偿の带纽	耗费少许体力来发动婆娑罗技和消耗BASARA槽的特定技能
70	博打道具 壹	同时装备3个同系列道具，过关后多获得5个豪华玉手箱，但一受伤就是特大伤害
71	博打道具 贰	同时装备3个同系列道具，过关后多获得5个豪华玉手箱，但一受伤就是特大伤害
72	博打道具 叁	同时装备3个同系列道具，过关后多获得5个豪华玉手箱，但一受伤就是特大伤害
73	恶臭香炉	散发恶臭吓倒敌兵，从而轻易实现一击必杀
74	转生秘传 雪ノ章	同时装备3个同系列道具，体力变为零后可自动复活一次
75	转生秘传 月ノ章	同时装备3个同系列道具，体力变为零后可自动复活一次
76	转生秘传 花ノ章	同时装备3个同系列道具，体力变为零后可自动复活一次
77	プラズマ发生装置	本多忠胜专用，装备后攻击形态的火神炮变为电浆炮。
78	婆娑罗录 天ノ卷	同时装备3个同系列道具，BASARA槽不减
79	婆娑罗录 地ノ卷	同时装备3个同系列道具，BASARA槽不减
80	婆娑罗录 人ノ卷	同时装备3个同系列道具，BASARA槽不减

珍贵度

前面已经说过了，在不同的难度下可以拿到不同的装备，光打一个难度是无法取得全部装备的，这是因为装备有珍贵度之分。珍贵度共分为5个等级，在不同难度下所能拿到的装备是由珍贵度来决定的，所以刷最后几件装备时如果搞错了难度，那必然会白白浪费时间。

普通难度	可以打出珍贵度为1、2、3级的装备
困难难度	可以打出珍贵度为2、3、4级的装备
究级难度	可以打出珍贵度为3、4、5级的装备

在同一难度下，豪华玉手箱里多半都是该难度下最高珍贵度的装备，如在困难难度中豪华玉手箱多为4级装备。如果玩家在天下统一模式中打宝的话，越往后越容易出现高珍贵度的装备。不过说到底，还是要看运气。比较特殊的是刚力の腕轮、守护の铠、体力の宝珠、おにぎりのお守り这4种有等级之分的装备，它们在任何难度都可以拿到，但要想拿到满级（99级）就一定要去究极。为方便大家查找自己所缺的装备，现将全部装备按装备栏中的位置排列，并列出对应的珍贵度，以供参考。

编号	珍贵度	编号	珍贵度	编号	珍贵度	编号	珍贵度
1	0	2	0	3	0	4	0
5	2	6	2	7	2	8	2
9	1	10	2	11	2	12	1
13	2	14	3	15	2	16	4
17	1	18	1	19	1	20	1
21	1	22	1	23	1	24	2
25	3	26	1	27	2	28	3

编号	珍贵度	编号	珍贵度	编号	珍贵度	编号	珍贵度
29	3	30	1	31	2	32	3
33	3	34	1	35	2	36	3
37	4	38	1	39	2	40	3
41	2	42	3	43	2	44	4
45	3	46	2	47	3	48	4
49	2	50	4	51	4	52	3
53	4	54	2	55	3	56	4
57	3	58	2	59	3	60	4
61	3	62	2	63	3	64	4
65	5	66	5	67	5	68	5
69	5	70	5	71	5	72	5
73	5	74	2	75	3	76	4
77	4	78	5	79	5	80	5

奖杯篇

奖杯总数	49	铜杯	39	银杯	7	金杯	2	白金	1

白金难度	5/10
白金所需时间	100小时*
在线奖杯	0
最少通关次数	16
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	最好有连发手柄

《战国BASARA》一代是没有称号系统的，但是本作的HD版根据称号的设定方式进行了奖杯的设置，对于熟悉本系列的玩家来说，看到奖杯名就差不多知道获取条件是什么了。其中最难的应该是“天上天下唯我独尊”，而最看人品的是全装备获得，因为本作的装备基本没有固定拿法，全看运气，因此刷上几个小时一无所获也是很正常的，玩家要有这方面的心理准备。当然，我们可以利用一些巧妙的方法，来尽可能减少重复劳动。本作也有游戏时间100小时的奖杯，但不意味着白金就需要花这么多时间。由于有“全开放”机能，好好利用的话，大概30来个小时就能把其他奖杯全部刷完，剩下的只需挂机即可，因此白金难度并不是那么夸张。

刷刷刷心得

在说白金路线和每个奖杯的拿法之前，有必要讲一下武器装备的推荐刷法，这是加快效率最重要的部分。注意！HD版不能使用原先版本的大吉秘技，就是每次开机时第一场战斗如果选随机难度，必定是大吉，只要不停开机关机就能大幅提升好武器好道具的获得几率。HD版改成了每次开机第一场战斗必定是大凶，实在是太阴险了啊！

国境防卫战，刷到海枯石烂！

武器的共通刷法是打究级的“国境防卫战”，同时也能顺便获得不少好道具。防卫战是整个游戏中比较特殊的一关，玩家只要在4分钟内守住大门，就可以顺利过关。本关有三大优点：一、不用打敌将；二、坚持4分钟后

必定过关；三、敌人的主要目标是门而不是玩家，所以过关非常容易，就算是最烂的武器装备也能挺过去。本关可以获得6个玉手箱，左右两处山头的宝箱里各有1个，一开始就去拿吧；最后45秒倒数时会出现最后4个突袭队长，将他们击破又能各拿到1个。由于耗时不多，且武器装备不佳也能打，所以还是比较经济的。本关出现的豪华玉手箱有很大几率变成五级或六级武器，可令角色一下子提升几个等级的战力。刷武器时，装备方面推荐装“呼运のお守り＋武勋のほうび”，实力强的角色装“博打道具 壹＋贰＋叁”，但凑齐这一套刷宝道具一般要到中后期，而且一受伤就是特大伤害也有一定风险，要小心。还好，就算只是装备第一种组合，一般几局下来，六级武器也能入手。

最速本能寺，开箱有惊喜！

防卫战4分钟可以获是6至11个箱子，听上去不错，但这样的效率并不是最高的。“本能寺之变”，场地小武将多，敌大将为明智光秀，其他武将9名，而在正方形院子，沟尾茂朝左侧的宝箱里面还有一个玉手箱，这样至少可以获得11个玉手箱！装备方面推荐“背水の砂时计”效果是让关卡出现限制时间，不过顺利过关的话就能获得3个豪华玉手箱的奖励，限制时间都比较宽松，难度不大；另外还可以加上一个“武勋のほうび”，效果是过关后额外获得1个豪华玉手箱。只要在3分15秒内通过本能寺之变，额外获得4个豪华玉手箱，比起博打套装的风险要小很多，收益也仅仅少了一个豪华箱。事实上，这关如果使用猿飞佐助或是春日这种移动速度快且婆娑罗技霸道的角色，装上“代偿の带纽”，普通和困难难度一般两分钟左右就能过关，究极可能要三分钟，注意不能有大失误，不然时间耗尽会GAME OVER。即便如此，两三分钟就可以尽收15个玉手箱，也是一件很爽的事儿。耗费体力放婆娑罗技的“代偿の带纽”是加速刷刷刷进程的关键道具，祈祷它能够早点出现吧！

白金路线

1. 选用一个自己喜欢的角色分别打一次普通和困难难度的本能寺之变，以获得好一些的武器和一些基础装备。之后用他打通困难难度的天下统一模式，以开启究级难度。

2. 之后每个角色在打天下统一模式之前，都刷几次究级难度的国境防卫战，以至少获得五级武器为目标，也可以干脆刷到六级武器出现。之后装备强力武器打天下统一，难度没有特别说明的只打普通就行了，应该来会非常容易，通常半小时左右就能通关一次。

3. 全角色天下统一模式通关，在这个过程中最好能将除刷武器装备之外的特殊条件型奖杯顺便解决，可以节省一些查漏补遗的时间。

4. 先用究级国境防卫战刷齐全角色的武器，之后改用猿飞佐助或是春日狂刷本能寺之变，以获得全部装备，一定要根据珍贵度来选择难度！这个过程可能比较无聊，也可以打打其打关卡，挑战一下自己的最速成绩。

5. 最后需要挂机，令游戏时间达到100小时，就能取得白金奖杯了，但一定要注意挂机的方法，以免白白浪费时间浪费电。

全トロフィ–取得
白金

取得条件：获得除此之外的所有奖杯

初めてのFEVER
铜杯

取得条件：在合战中达成500Hits以上，过关后取得

コンボマスタ–
铜杯

取得条件：在合战中达成999Hits以上，过关后取得

奖杯说明：一代的连击数上限只有999，要达成的话也不难，比如用浓姬的“秋津の渡り”把本多忠胜逼入角落里射上几分钟，999Hits轻松达成。

见切りの名手
铜杯

取得条件：用弹返完成对敌大将的最后一击，过关后取得

奖杯说明：可在普通难度把敌大将打剩一丝血，然后不断点击防御键进行尝试。

热唱侍
铜杯

取得条件：装备道具“热唱びわ”过关后取得

あんたが大将
铜杯

取得条件：装备道具“ごますり棒”过关后取得

天下人
铜杯

取得条件：难易度「ふつう」天下统一达成

日本一
铜杯

取得条件：难易度「难しい」天下统一达成

宇宙一
银杯

取得条件：难易度「究极」天下统一达成

奖杯说明：究极难度还有几个相关的奖杯，请选择这些奖杯说明中推荐的角色去打，其他角色打打普通难度就行了，以节省时间。

バサラ者
铜杯

取得条件：用婆娑罗技击破敌大将，过关后取得

逆转ホ–ムラン
铜杯

取得条件：濒死（体力变成红色）状态下击败敌大将，过关后取得

Stylish
铜杯

取得条件：天下统一达成时至少有一关达成无伤

バサラ大将
铜杯

取得条件：天下统一达成时全部关卡都用婆娑罗技击败敌总大将

Super Stylish
金杯

取得条件：难易度「究极」限定一次都不中断达成天下统一，且至少有一关达成无伤

奖杯说明：本作的无伤正常情况下还是有一定难度的，主要是身后的敌人会出手突然，并且弓兵、枪手和炸弹兵也比较多，可谓防不胜防。一方面可以多用“障眼法”减少受伤的可能，具体操作就是转动视角，让敌人不出现在屏幕范围内，这一招对BOSS虽然没什么用，但是对杂兵效果显著。特别是巨棒兵，把他转出视线后，他的攻击也会随之停止。当然，最简单的方法还是凑齐“婆娑罗录”系列装备后再来挑战，有无限BASARA槽，而放BASARA时是完全无敌的，无伤也就变得轻而易举。需要注意的是，“代偿の带纽”虽然会以耗费少许体力为代价发动婆娑罗技，但这并不算受伤，和暗属性一样，自己攻击过程中主动减少的体力不算受伤，不会影响无伤过关的评判标准。只有被敌人的攻击命中才算是受伤。至于一次都不中断，指的是不能GAME OVER，同时也不能中途退回标准画面读取存档，必须一口气通关。

千军万马の兵
铜杯

取得条件：天下统一达成时至少有1关是坐在马上将敌大将击败的

奖杯说明：游戏中有本的关卡不多，而且受了几次攻击后，马会被打死。所以可以骑着马跑到BOSS面前，然后下马，把BOSS打剩一丝体力，再上马发动BASARA冲撞。

くいしんぼう将军
铜杯

取得条件：在一关中吃20个以上的饭团，过关后取得

钢铁の肝胆
铜杯

取得条件：在一关中喝20个以上的神

水或惠比寿樽，过关后取得
奖杯说明： 每杀50个敌人会随机掉饭团或神水，下面有个天下统一杀4000人的奖杯，参照推荐方法，区区20个，怎么都吃饱喝足了。

财宝ハンター

铜杯

取得条件： 在一关中获得12个以上的玉手箱，过关后取得
奖杯说明： 12个玉手箱实在是太简单了！本能寺之变一关就有11个玉手箱，随便装个加玉手箱的道具就行了。

智勇兼备の将

铜杯

取得条件： 天下统一达成时总杀敌数在100以下
奖杯说明： 这是个有一定技术含量的奖杯。每关必须杀的是守门武将和敌大将，但是基本上每个BOSS战附近都会有杂兵出没，很难在不误伤的情况之下干掉BOSS。完成这个奖杯推荐的角色是浓姬，她的“秋津の渡り”在单挑方面有绝对优势，打点集中，不易误伤，还能将BOSS“关厕所”活活屈死。战斗时不要随意用婆娑罗技，同时BOSS身边的其他武将、防卫队长最好也能在触发BOSS战前，单独解决，不然他会一直带着大批的杂兵跟着你，干掉他们可以明显降低杂兵干扰。之后向角落移动，让BOSS跟着你过来，如果能直接用“秋津の渡り”将其定位活活射死那是最好了，不行的话也可以放一个婆娑罗技将其击飞，之后再次发动“秋津の渡り”保持一定距离扫射，只要把敌大将关在角落里，因为“障眼法”原理，杂兵是不会靠过来的，这样就能有效控制杀敌数了。建议每关杀人数拿笔记一下，算好总数，某一关误杀过多就直接退出重来。注意，浓姬因为属于织田势力，最后还要打一关本能寺之变。

万夫不当の兵

铜杯

取得条件： 天下统一达成时总杀敌数在4000以上
奖杯说明： 刷杀人数最值得推荐的关卡是“长筱反击战”。在武田信玄的本阵附近有三个防卫队长都是弓兵，往左或右侧据点移动，不要引发与武田信玄的战斗，在接近防卫队长后，他会自动跑开与玩家拉开距离，之后只要用障眼法让他不出现在屏幕里，就不会对玩家造成影响。此时堵在据点门口大开杀戒吧，敌兵会无限出。个人比较倾向于用森兰丸来堵大门，连发“豪雷”就行了，有连发手柄更方便，顺便把999连击、吃20个饭团、喝20个神水等奖杯也一起解了。杀到3800人左右其实就足够了，打倒武田信玄过关即可。

FEVER侍

铜杯

取得条件： 天下统一时全关卡的最大连击数都在100以上
奖杯说明： 无意之中就能解开的奖杯，因为人堆里放个BASARA往往就过100连击了。

百战炼磨の兵

铜杯

取得条件： 累计过100关

阿修罗道

铜杯

取得条件： 一次都不中断达成天下统一
奖杯说明： 不能GAME OVER，不能读档接继，要一口气通关。

天上天下唯我独尊

银杯

取得条件： 难易度「究极」全关卡都只装备初期装备达成天下统一
奖杯说明： 所谓初期装备是指只使用第一把武器，并且不装备道具，但可以更换固有技。由于究极难度下的BOSS体力很硬，伤害输出会是个大问题，所以推荐第一把武器达到90级以上再挑战。角色选择方面推荐森兰丸或是浓姬，森兰丸的打法是面对墙角“豪雷”连发，可以把BOSS活活电死；“浓姬”当然还是她招牌的“秋津の渡り”把BOSS关入角落后射杀。路上的战斗竟量避免即可，通关应该不成问题。

鸡侍

铜杯

取得条件： 难易度「ふつう」全关卡都装备第6把武器达成天下统一

ワンパターン武者

铜杯

取得条件： 天下统一时至少有1关没有使用固有技和婆娑罗技
奖杯说明： 其实就是一关的从头到尾都只使用普通攻击。

ワンパターン将军

铜杯

取得条件： 天下统一达成时至少有1关只使用婆娑罗技通过
奖杯说明： 装备“婆娑罗录”系列道具或是“代偿の带纽”，除了婆娑罗技之外不要使用其他攻击手段，之后直奔敌大将，以数个婆娑罗技将其解决即可。

道具マニア

银杯

取得条件： 获得全部装备道具，过关后取得
奖杯说明： 本作中最麻烦的奖杯，完全凭运气。参看刷刷刷心得部分的推荐方法，可以有效提升效率。

武器マニア

银杯

取得条件： 获得全部角色的全部武器，过关后取得

合战マスター

银杯

取得条件： 全部18个合战关卡都完成过至少一次
奖杯说明： 至少要通关16次，关卡数量又少，几乎是必定会取得的“剧情奖杯”。

爱MAX

金杯

取得条件： 全部角色均达成最高等级
奖杯说明： 一代最高等级是20级，使用“全开放”机能后所有人一出来都是19级，每人升一级就MAX了，非常简单，不需要刻意刷等级。

Thank you for playing

银杯

取得条件： 游戏时间超过100小时
奖杯说明： 运气再差的人，取得其他奖杯应该也花不了100小时，所以最后只需要挂机耗时间就行了。但是需要特别注意的是，光靠在标题画面那样挂机是不行的，必须是在合战过程中经过的时间才算，找一个没有敌人的地方放置即可，反正这个游戏也没有过关时间的限制。但是最后一定要过关存档，奖杯才会跳出。在存档管理画面中虽然可以看到游戏时间，但是这个是三作加起来的总时间，只能作为参考。

完全制霸

银杯

取得条件： 全部角色都达成过天下统一

奥州笔头

铜杯

取得条件： 使用伊达政宗达成天下统一

天霸绝枪

铜杯

取得条件： 使用真田幸村达成天下统一

征天魔王

铜杯

取得条件： 使用织田信长达成天下统一

月下为君

铜杯

取得条件： 使用かすが达成天下统一

破邪清真

铜杯

取得条件： 使用森兰丸达成天下统一

苍天疾驱

铜杯

取得条件： 使用猿飞佐助达成天下统一

贤才瞬丽

铜杯

取得条件： 使用まつ达成天下统一

冷眼下瞰

铜杯

取得条件： 使用明智光秀达成天下统一

神速圣将

铜杯

取得条件： 使用上杉谦信达成天下统一

一刀必杀

铜杯

取得条件： 使用岛津义弘达成天下统一

战神霸王

铜杯

取得条件： 使用武田信玄达成天下统一

豪放磊落

铜杯

取得条件： 使用前田利家达成天下统一

战国最强

铜杯

取得条件： 使用本多忠胜达成天下统一

缭乱无比

铜杯

取得条件： 使用浓姬达成天下统一

南蛮我道

铜杯

取得条件： 使用ザビ−达成天下统一

天真烂漫

铜杯

取得条件： 使用いつ达成天下统一

战国BASARA 2 完全攻略

基础篇

基本操作

键位	功能
左摇杆	角色移动
右摇杆	转动视角
□	通常技
△	固有技
×	跳跃/受身

键位	功能
○	婆娑罗技
L1	切换固有技
L2	战极魄力
R1	防御/弹返
R2/R3	视点复位
SELECT	挑衅
START	暂停菜单

新系统简介

由于系统部分与《战国BASARA 2 英雄外传》重复较多，而加强版更为完整，因此这里只简单提几个相对于1代新增或改良的地方。

战极魄力：2代新系统，杀敌数达到100人后便可发动。战极状态下受攻击不会出现硬直，全能力大幅上升。战极魄力有分为三个等级，杀100人时为1级，200人斩为2级，300人斩为3级，再往上不能累积，最高3级。高等级的战极持续时间更长。

连击系统：100连击开始打倒任何敌人都会出现金钱，200连击可获2倍金钱，300连击、400连击为3倍和4倍，500连击的FEVER状态为最高的5倍，且此状态维持过程中连击数不会中断，攻击力也会上升，非常实用。

婆娑罗技：2代的婆娑罗槽不像1代那样可以蓄两条，只能蓄一条了，但一代中婆娑罗技经常打不到人的情况得到明显改善。战极魄力状态中使用会变为究极婆娑罗技，威力大幅提升。

挑衅：挑衅是角色特有的动作，由于挑衅过程中不能做任何动作，所以很容易挨打。挑衅的作用是可以增加婆娑罗槽的，而增加量视挑衅动作结束瞬间离敌将的距离而定。如果能够在近距离挑衅敌总大将成功，恢复1/3不在话下，使用毛利元就这样挑衅动作极快的角色时，挑衅实用度较高。

武器

本作的大部分武器依然是随机获得的，只要在战场上取得武具和豪华武具，过关后就有可能变为武器。每位角色都有8级武器，而每件武器又分100级。需要特别注意的是，武器有“解锁”的设定，是指每级武器必须在拿到LV1初始形态后，才能在战场上随机取得。如果未能获得LV1的该级武器，那么就算你在战场上拿到更高等级的该武器，电脑也会自动帮你卖掉！

等级	特殊附加效果	100%取得LV1解锁状态的方法
1	无	初期装备
2	容易蓄婆娑罗槽	普通难度故事模式第二章、天下统一第一次远征或自由合战2星难度关卡的豪华武具
3	附加属性	初期商店有售
4	攻击时连击数+1	普通难度天下统一通关时财宝中的豪华武具
5	容易蓄婆娑罗槽	故事模式或天下统一模式通关后，在商店中有售
6	附加属性	究极难度天下统一通关时财宝中的豪华武具
7	搞笑武器，增加会心一击率	困难难度的故事模式或天下统一模式通关后，在商店中有售
8	效果不定	大武斗会100胜达成

防具

防具是本作的一大亮点，当角色装备不同的防具时，其服装也会发生变化，部分角色（如浓姬）更是可以将防具直接看成服装。本作的防具也是通过战场中取得的武具或豪华武具来取得的，每位角色均有3级防具，每件防具也有100个LV，高级防具依然需要解锁。注意，表中列出的只是100%获得LV1解锁形态的武器或防具的方法，在平常的合战中也有一定几率获得。

等级	特殊附加效果	100%取得LV1解锁形态的方法
1	弹返指令输入有效时间变长	初期商店有售
2	受到攻击时婆娑罗槽增加量上升	困难难度天下统一通关时财宝中的豪华武具
3	受到攻击时不容易出现硬直	大武斗会50胜达成

讨将心得

本作中敌将不像1代中那样会疯狂闪避，这使得对敌将战的难度也降低了不少。而大众脸武将的能力差，攻击欲望低，而且不会受身，只须不断追击，很快就能将其击毙。真正难打的还是有头有脸的正统角色(包括浅井长政等不能使用的非大众脸敌将)。尽管敌将闪避几率下降，但依然要小心，为此使用范围广、速度快的技巧进行封堵是很重要的。

本作的敌将不能使用婆娑罗技，不过在高难度下务必要小心其发动战极魄力。与敌将对战时可以看到敌将的战极魄力槽，当此槽蓄满时敌将必定会发动。处于战极魄力状态下的敌将同样拥有无硬直、全能力上升的特性，所以要么就快闪，要么就放婆娑罗技。如果多个敌将聚在一起，使用婆娑罗技是最佳选择。

信息集结
特企集结
劲作集结
攻略集结

障眼法

一代就有的障眼法，在二代中依然非常好用！所谓“障眼法”是指不在画面中的敌人不会主动攻击玩家。利用这一特性，只要多转转视角将敌人转没，就可以大大提升安全系数。当然这一招对部分敌人没效，比如极具威胁的炸弹兵，但对于弓箭手、火枪队等很多兵种都适用。利用这一点可以派生出很多战术，比如先背对敌人蓄力然后转动视角再使出蓄力技等等。这一招虽然对敌将不太管用，但依然可以降低其攻击欲望，比较实用的例子就是敌将处于战极魄力状态时。

道具篇

战场道具

在本作中打倒指定的敌人也会出现道具。其中兵长系敌人会出现回复道具，敌将系敌人会出现武具或玉手箱，敌总大将会出现豪华武具箱或豪华玉手箱。豪华版和非豪华版比起来，自然是豪华版里的内容要好很多。在过关时低等级或未解锁的武器和防具会换算为金钱，低等级或已入手的装备道具则会换算为经验值。

除了杀敌之外，战场上还有盛放着道具的箱子。本作有一个比较贴心的设计：看箱子的颜色便可大致推断其中是什么。红色的箱子里是回复道具，蓝色的箱子里是钱、武具箱或玉手箱，而咖啡色的箱子里是豪华武具箱或豪华玉手箱。有了这个设定，当玩家体力尚足时，就没有必要去打破红色箱子，大可等到体力不支时再来搜刮。

战场上还有一种身背箱子的敌人，其身上的箱子同样有着颜色的区别。红色表示里面是回复道具，蓝色表示里面是招财猫或武具箱，金色则表示里面是钱。

战场上出现的道具

饭团：恢复体力槽

神水：恢复婆娑罗槽

惠比寿樽：恢复体力槽和婆娑罗槽，俗称“电饭煲”

招财猫：30 秒内获得经验值两倍

玉手箱：过关后取得装备道具

豪华玉手箱：过关后取得珍贵的装备道具

武具：过关后取得武器或防具

豪华武具：过关后取得强力的武器或防具

秘宝：里面装有各角色的专用道具，满足特定条件才会出现

商店

在战前画面中选择“买物”，便可来到这个名为 BASARA 屋的商店中购物。游戏中流通的货币名为“小判”，单位是“两”。商店中共有 3 种能力上升道具、3 种武器、1 种防具和 20 种道具可供购买。武器和防御刚才已经说过了，3 种能力道具一开始便可购买，分别对应体力（+1000）、攻击力（+40）、防御力（+20），每种能力道具可以购买 10 次，价格会越来越高。由于本作的所有角色即使练到 100 级也不可能能力全满，所以大家就不用担心买能力道具会吃亏。

20 种装备道具同样也要满足特定条件才会出现在商店里，不过这个条件相对来说比较简单，仅和玩家的过关次数有关（角色不限，模式不限）。商店中有不少好东西，如果你想快速把商品打出来的话，不妨选择流程短的关卡不断刷。

道具	出现条件
热唱びわ	全角色累计打过5关
连击扇子	全角色累计打过10关
心技一体の二枚刃	全角色累计打过15关
ごますり棒	全角色累计打过20关
韦驮天抄	全角色累计打过25关
王将の奇迹	全角色累计打过30关
2度目のくじ引き券	全角色累计打过35关
万年冰の水晶	全角色累计打过40关
白金切符	全角色累计打过50关
源内の苏生术	全角色累计打过60关
あぶく钱の财布	全角色累计打过70关
才藏の世	全角色累计打过80关
升天香炉	全角色累计打过90关
逆鳞手甲	全角色累计打过100关
清正の虎皮	全角色累计打过110关
觉醒の烧印	全角色累计打过120关

装备道具

本作的装备道具多达 120 个，其中绝大部分都是在战场上随机取得的。只要在战场上取得玉手箱和豪华玉手箱，过关后就有可能变为装备道具。和前作一样，随机取得的道具同样是按照贵重度在不同难度下出现的，基本上贵重度高的道具容易在高难度下出现，贵重度低的道具容易在低难度下出现，玉手箱和豪华玉手箱也有一定影响。7 级贵重度的道具均有特定拿法。

不过本作也有一些需要有特殊方法才能入手的装备道具。武将专用道具有共通的取得方法，即在各自的故事模式第 4 章完成特别恩赏条件后，在秘宝箱中获得。另外，当称号点数达到 100 点可以获得热唱**つづみ**，150 点可以获得秘宝探知机，300 点全部获得可以拿到胜利**の**女神像。比较特殊的是热唱**こと**，似乎需要装备热唱**びわ**后才能从战场上取得。下面是全部 120 个道具的资料，位置一栏中，第一个数字为行，第二个数字为列，如 24-4 即表示其位置在第 24 行第 4 列。全装备道具的位置可在战前画面中“装备”的“**アイテム**”中查看。

位置	名称	作用	贵重度
1-1	体力の宝珠	增加体力上限，效果为（等级 ×100），最高 100 级	–
1-2	刚力の腕轮	增加攻击力，效果为（等级 ×4），最高 100 级	–
1-3	守护の铠	增加防御力，效果为（等级 ×2），最高 100 级	–
1-4	おにぎりのお守り	饭团回复量提高，效果为（等级 ×0.25%），最高100级	–
1-5	德用ひょうたん	神水回复量提高，效果为（等级 ×0.25%），最高100级	–
2-1	炎のお守り	敌炎属性追加伤害无效，对吐火机关、熔岩同样有效	2
2-2	雷のお守り	敌雷属性追加伤害无效	2
2-3	冰のお守り	敌冰属性追加伤害和硬直加大效果无效	2
2-4	风のお守り	敌风属性追加伤害无效	2
2-5	暗のお守り	敌暗属性回复效果无效	2
3-1	光のお守り	敌光属性追加伤害无效，且不会被破防	2
3-2	禁忌のお守り	敌全属性攻击及附加效果无效，但敌无属性伤害变为1.1倍	4

位置	名称	作用	贵重度
3–3	狂战士の帷子	受到攻击时不容易硬直	5
3–4	才藏の世	受到弓矢、枪弹攻击时不容易硬直	4
3–5	清正の虎皮	玩家受到的伤害降低到3/4	5
4–1	逆鳞手甲	防御时自动弹返飞行道具	5
4–2	必胜だるま	会心一击率上升10%	1
4–3	连击扇子	连击维持时间由过去的1.5秒延长至2秒	2
4–4	鬼神の法具	每500连击时发动的FEVER状态延长3秒	2
4–5	万年冰の水晶	战极魄力的维持时间延长3秒	3
5–1	韦驮天抄	移动速度变为1.35倍，战极魄力状态下变为1.6倍	2
5–2	疾风の鞍	马的移动速度变为1.35倍	1
5–3	跳ね返しの锷	更容易弹返敌人攻击(指令有效时间延长2帧)	1
5–4	猛将の怒り	婆娑罗技的威力提升1.5倍	6
5–5	八连星の极意	普通攻击的第八击必出会心一击	2
6–1	代偿の带纽	以红血代价换取一次在婆娑罗槽未满时放婆娑罗技的机会，红血状态下不能使用	3
6–2	鬼火の蜡烛	以红血代价换取一次在战极魄力槽未满时放战极魄力的机会，体力 3/4 以上为 3 级，1/2 以上为 2 级	3
6–3	愚か者の法	玩家攻击力1.5倍，敌人攻击力3倍	3
6–4	下克上の绘马	敌将攻击力变为 0.9 倍(大众脸武将和部队长攻击力变为 0.8 倍)，体力变为 3/4；杂兵的攻击力变为 1.2 倍，体力两倍	4
6–5	复仇の刃	红血时攻击力上升1500	1
7–1	盾坏しの笼手	对持盾的敌人伤害变为1.5倍，同时装备第7行的5个道具变为2倍	1
7–2	忍者杀しの佩盾	对忍者的伤害变为1.5倍，同时装备第7行的5个道具变为2倍	2
7–3	大男杀しの面	对大体型敌人的伤害变为2倍，同时装备第7行的5个道具变为3倍	3
7–4	カラクリ坏しの胴	对机关系敌人的伤害变为2倍，同时装备第7行的5个道具变为3倍	5
7–5	武者杀しの兜	对武士、杂兵的伤害变为1.2倍，同时装备第7行的5个道具变为2倍	6
8–1	又兵卫の军配	婆娑罗技命中时的连击数+1	1
8–2	心技一体の二枚刃	体力槽和婆娑罗槽均满的状态下，攻击时连击数+1	2
8–3	妖刀の鞘	攻击命中时连击数+1，但婆娑罗槽始终为空	4
8–4	悟りの连击	攻击命中时连击数+1，但不能防御和回避	2
8–5	刹那の战具	攻击命中时连击数+1，但连击维持时间变短	1
9–1	追击の手纲	骑马命中时攻击连击数+1	2
9–2	咒いの隐し剑	攻击命中时连击数 +1，但敌人的攻击力变为 3 倍	3
9–3	咒灭の隐し剑	连击命中时攻击数 +2，但敌人的攻击力变为 5 倍	5
9–4	恶臭香炉	令杂兵处于一击杀的恐慌状态（忍者系杂兵会被吓跑）	5
9–5	升天香炉	令杂兵处于晕眩状态	5
10–1	四番の棹	将敌人击飞的距离变为3倍	1
10–2	王将の奇迹	击飞距离上升至极限，被击飞的敌人有攻击判定	3
10–3	觉醒の烧印	装备中的武器防具全部变为满级	6
10–4	时をかける鞭	骑马时连击数不会被中断	4
10–5	黄金の招き猫	50人斩时出现经验值翻倍的招财猫	4
11–1	经验のかんざし	打倒一名敌人就增加1石的经验值	1
11–2	经验の栉	打倒一名敌人增加5石的经验值	4
11–3	葛より小判	宝箱兵全变成带钱的，宝箱里也全部都是钱	4
11–4	常暗の眼镜	看不到角色体力槽，但过关后所得的经验值增加0.5倍	5
11–5	あぶく钱の财布	关卡中获得的金钱变为3倍，但每受一次攻击就会金钱减半	4
12–1	2度目のくじ引き卷	过关后决定战利品时增加一次重新抽取的机会	3
12–2	一八のおみくじ	根据运气来重新决定过关战利品的数量和质量	5
12–3	千手观音の祝福	最大连击数超过1000后过关，可以多拿一个豪华玉手箱（大武斗会无效）	2
12–4	武勋の誉れ	完成500人斩后过关，可以多拿一个豪华武具箱（大武斗会无效）	2
12–5	荣光の杯	特别恩赏和地点攻略所得的经验值翻倍	1
13–1	热唱びわ	战斗时的背景音乐变为片头曲《DIVE into YOURSELF》	2
13–2	热唱こと	战斗时的背景音乐变为片尾曲《Brave》	2
13–3	热唱つづみ	战斗时的背景音乐变为各武将的主题音乐	7
13–4	ごますり棒	装备后我方武将会大说胡话	2
13–5	白金切符	装备后有一名大姐不断称赞玩家并在50人斩时提供神水，过关后会按每秒5两的价格收钱	2
14–1	备えの神水	以婆娑罗槽全满的状态出战	1
14–2	手练の准备	以战极魄力槽1级全满的状态出战	1
14–3	血の绊	体力槽自动恢复，站在友军身边时恢复速度上升，但防御中无效、大武斗会无效	6
14–4	心の绊	婆娑罗槽自动恢复，站在友军身边时恢复速度上升，但防御中无效、大武斗会无效	6
14–5	胜利の女神像	大武斗会专用道具，每场战斗开始前体力自动加满	7
15–1	源内の苏生术	有一次死后复活的机会	4
15–2	上杉の盐	敌人体力两倍	4
15–3	暗君の阵幕	我方武将不会跟随玩家	1
15–4	兼续の前立て	过关后按我方幸存的武将数量，每人增加300石经验值	3
15–5	秘宝探知机	可以找到故事模式中的隐藏秘宝	7
16–1	呼运のお守り 赤	拿到的武具、玉手箱有1/16的几率变为豪华版，同时装备第16行的5个道具后必为豪华版，运气也会变好	1
16–2	呼运のお守り 青	拿到的武具、玉手箱有1/16的几率变为豪华版，同时装备第16行的5个道具后必为豪华版，运气也会变好	1
16–3	呼运のお守り 黄	拿到的武具、玉手箱有1/16的几率变为豪华版，同时装备第16行的5个道具后必为豪华版，运气也会变好	1
16–4	呼运のお守り 绿	拿到的武具、玉手箱有1/16的几率变为豪华版，同时装备第16行的5个道具后必为豪华版，运气也会变好	3
16–5	呼运のお守り 紫	拿到的武具、玉手箱有1/16的几率变为豪华版，同时装备第16行的5个道具后必为豪华版，运气也会变好	3
17–1	一重のほうび 地	过关后追加一个玉手箱，同时装备第17行的5个道具后可得豪华版	1
17–2	一重のほうび 水	过关后追加一个玉手箱，同时装备第17行的5个道具后可得豪华版	1
17–3	一重のほうび 火	过关后追加一个玉手箱，同时装备第17行的5个道具后可得豪华版	1
17–4	一重のほうび 风	过关后追加一个玉手箱，同时装备第17行的5个道具后可得豪华版	3
17–5	一重のほうび 空	过关后追加一个玉手箱，同时装备第17行的5个道具后可得豪华版	3
18–1	金满储金箱 青龙	过关后钱增加500两，同时装备第18行的5个道具可得5000两	1
18–2	金满储金箱 白虎	过关后钱增加500两，同时装备第18行的5个道具可得5000两	1
18–3	金满储金箱 朱雀	过关后钱增加500两，同时装备第18行的5个道具可得5000两	1
18–4	金满储金箱 玄武	过关后钱增加500两，同时装备第18行的5个道具可得5000两	3
18–5	金满储金箱 狮子	过关后钱增加500两，同时装备第18行的5个道具可得5000两	3
19–1	战国武艺全集 壹の卷	过关后经验值增加1000石，同时装备第19行的5个道具可得2万石	1
19–2	战国武艺全集 贰の卷	过关后经验值增加1000石，同时装备第19行的5个道具可得2万石	1
19–3	战国武艺全集 叁の卷	过关后经验值增加1000石，同时装备第19行的5个道具可得2万石	1
19–4	战国武艺全集 四の卷	过关后经验值增加1000石，同时装备第19行的5个道具可得2万石	1
19–5	战国武艺全集 伍の卷	过关后经验值增加1000石，同时装备第19行的5个道具可得2万石	1
20–1	技の道标 前世	装备中的固有技等级提升1级，装备2个为2级，装备3个为3级	1
20–2	技の道标 现世	装备中的固有技等级提升1级，装备2个为2级，装备3个为3级	2
20–3	技の道标 来世	装备中的固有技等级提升1级，装备2个为2级，装备3个为3级	4

信息集结 特企集结 劲作集结 攻略集结

位置	名称	作用	贵重度
20-4	无限六爪流	伊达政宗专用。维持六爪流状态，但防御力减半，且不能防御和回避	7
20-5	大喷火	真田幸村专用。红血前始终处于战极魄力状态，且附加炎属性，但受伤时体力最少减5000点	7
21-1	倾奇者が通る	前田庆次专用。挑衅时方圆10米内的杂兵会一起跳舞	7
21-2	战友の笼手	丰臣秀吉专用。可以对我方人员使用投技	7
21-3	黑ノ焰	织田信长专用。将全部防御力转化为攻击力	7
21-4	长曾我部应援团旗	长曾我部元亲专用。红血时普通攻击必会心一击	7
21-5	もう一つの剑	春日专用。非红血状态下会有一个分身辅助攻击	7
22-1	ふしぎな金平糖	森兰丸专用。开战后1分钟内处于战极魄力状态，但1分钟过后体力只剩1/4	7
22-2	空蝉の极意	猿飞佐助专用。体力变红时自动发动3次空蝉，同时体力上升5000点	7
22-3	百兽の女王	阿松专用。动物系固有技、婆娑罗技、骑马时的攻击力2倍	7
22-4	佳人薄命の假面	竹中半兵卫专用。体力每秒减少300点，但获得金钱的倍率+1	7
22-5	黄泉がえりの香	明智光秀专用。体力为0时自动发动婆娑罗技,婆娑罗技中可以回复体力,但仅限一次	7
23-1	日轮の冠	毛利元就专用。发动陷阱系固有技时不容易被中断	7
23-2	战蔷薇	上杉谦信专用。挑衅时可以冻住周围的敌人	7
23-3	剑豪の德利	岛津义弘专用。吃了神水或惠比寿樽后，在受到攻击前连击数上升	7
23-4	爆裂风林火山	武田信玄专用。婆娑罗技中固有技的连击数+5	7
23-5	爱妻便当	前田利家专用。每分钟会出现一个饭团，吃掉之后攻击力+100，每关最多+1000	7
24-1	ブラズマ发生装置	本多忠胜专用。攻击形态中的火炮变为电浆弹	7
24-2	胡蝶のかんざし	浓姬专用。地面上的通常攻击改为拳脚，但其他招式不受影响	7
24-3	入信者募集の贴纸	扎比专用。被击倒的人会变为信徒，过关后根据信徒数量还能获得钱	7
24-4	ハンマ-忘れた!	伊月专用。装备后空手出战，且不能回避和防御	7
24-5	二天一流卑奥义	宫本武藏专用。挑衅攻击力大幅上升	7

模式篇

故事模式

故事模式（ストーリー）最主要的功能是开启全部可使用的角色，另外各角色的专用道具也要在这个模式里取得。但由于HD版有“全解放”功能，所有角色一开始就能选用，因此故事模式实际上不打也是没有关系的。当然，各位也可以重温一下剧情部分。另外，真田幸村的专用道具非常好用，觉得有需要的话也可以打一下他的故事模式。

天下统一

这个模式的基本玩法和一代的同名模式区别不大：整个日本被划为18个诸侯国，玩家要扮演其中一方去统一日本。天下统一采用回合制，每回合内玩家可以进攻与自己相邻的任一敌对势力，只要战胜对手就可以取得对手的全部领地。玩家此回合胜利之后就转为CPU行动，CPU之间有可能发生战争，一旦发生战争的话必定会有一方失败，变相加速玩家的统一大业。所以往往只需打上六七仗就能通关。用任意角色将天下统一模式通关之后，就会出现该角色的2P服装，难度不限。使用“全解放”机能一开始就可以选择2P服装。

宝物设定

本作的天下统一可以用来赚钱、练级、拿道具。开始玩天下统一模式时，首先会随机分配各势力的宝物，当玩家决定好之后，就会正式开始游戏。当一方势力被消灭之后，该势力拥有的宝物就会被夺走。当玩家打败电脑控制的敌势力后，可以从该势力所拥有的道具中任选一个据为己有，然后在天下统一模式通关后进行结算。不容忽视的是宝物还有等级的设定，该势力拥有多少个国家，其拥有的宝物就有多少级。宝物级别越高，代表其珍稀度越高，表现在经验值和金钱上就是数量变多，后期拿稀有道具也可充分利用这一点。

武藏乱入

在天下统一的进程中，有时会遇到宫本武藏乱入挑战。与宫本武藏的战斗名为“严流岛の决战”，对手只有他一人。此战比较特殊的一点就是有时间限制，快速将其打倒的话就能拿到大量的钱。如果在赏金数量减为零前仍不能将其击败，战斗就会强制结束，一分钱也拿不到。此战也是初期比较好的赚钱途径，玩家可以装备出战时婆娑罗槽全满、损耗体力发动战极魄力的装备，并设法提高攻击力，以求用一两个婆娑罗技将其快束解决。顺利的话可以拿到大量金钱。在自由合战模式中可以直接选择“严流岛の决战”，但仅在天下统一模式中才有拿钱的设定。

自由合战

用已经出现的角色，挑战已经打出的关卡，使用“全解放”可以一开始就选择全部48个关卡。不过在自由合战中只有共通剧情，没有故事模式中独有的故事和台词。利用自由合战，有一些特定的刷钱刷道具的方式，详见后文。

特别恩赏

特别恩赏是前作就有的设定。在游戏的每一关里，只要满足特定的条件，就能获得特别恩赏。这些特定条件有时会作为任务直接提示给玩家，但大部分都是隐藏的。如果顺利达成条件的话，屏幕上会出现特别恩赏获得的巨大字样，这样过关后就能取得额外的奖励。而本作的特别恩赏还关系到各角色的专用道具入手方法。

每位角色均有一件专用道具，所谓专用道具是指只有指定角色装备后才能发挥作用的道具。而全角色的专用道具的入手方法是一样的，那就是：在故事模式的第4关获得特别恩赏。注意一定要是故事模式，难度不限。出现特别恩赏获得的字样后，玩家还要自己去寻找。不过专用道具所在的宝箱是特别的金黄色，而且本作的地图并不大，所以要找到也不是一件很难的事情。

下面就会把全部48关的特别恩赏获得条件列出来，要想取得某角色的专用道具，只需看看该角色故事模式的第4关是哪一关，然后从下表中查到条件就可以了。需要注意的是前田庆次、前田利家、扎比、兰丸的专用道具会在

击败敌总大将后出现，不抓紧时间的话就会因过关而拿不到。不过这4人的专用道具所在地均在敌总大将的初期位置附近，只要记住这一点就没有任何问题了。另外宫本武藏的专用道具在自由合战的严流岛の决斗中，只要一进战场就能发现。

关卡名	特别恩赏条件
姊川蹂躏战	4个砦全部占领
稻叶山城の战い	击破所有的防卫队长
上田城出击战	击败除德川家康外的所有敌将和兵长
上田城电击战	击败除真田幸村外的所有敌将和兵长
小田原急袭战	在小田原城门关门前进入
小田原潜入战	在北条氏政逃亡后的3分钟内追上他
ザビ–教追放战	击败所有的メカザビ–（与扎比对战时会不断出现）
长谷堂城突破战	3分钟内到达伊达本阵
前田家家中战	击败除阿松外的所有敌将和兵长
严岛の战い	在毛利元就逃跑前快速将其击败
桶狭间影武者战	在今川军援军到来前击败真正的今川义元
川中岛会战	我方武将至少存活1人以上
川中岛渡河战	上杉谦信出现前全灭上杉军的防卫队长
最北端一揆勃发	杀光所有的いつき亲卫队
贱岳湖畔战	在前田利家和阿松会合前击败其中一人
濑户内海战	击败除丰臣秀吉外的所有敌将和兵长
热血！上田城	从城顶奇袭真田幸村（猿飞佐助前的道路右侧有一块可以打碎的石头）
本愿寺黄金传说	击败本愿寺显如前获得5000以上的钱
春日山忍法帖	消灭春日的本体和所有分身
最南端灼热战	消灭所有的敌将和兵长
四国重骑战	击破所有的机械重骑
高松城上陆战	完成护送100人上船的任务
长筱骑马特攻战	在3名铁炮补充队回本阵前将其干掉
长筱铳击战	完成击破20个骑马队长的任务
农村防卫战	民家至少幸免1个以上
长谷堂城猛追战	击败除前田庆次外的所有敌将和兵长（第1次打倒庆次前方有处高台可以跳上去）
本能寺乱入战	遭遇织田信长和明智光秀后在2分钟内全部击败
三方原の攻防	在本多忠胜起动前击败德川家康
严岛夺还战	在全部的重骑启动前将其击破
稻叶山策略战	夺取左上角的炮台八云
大坂冬の阵	击败除丰臣秀吉外的所有敌将和兵长
京都けんか祭	击破200个跳舞的人
ザビ–城脱出计画	击败除扎比外的所有敌将和兵长
贱岳の战い	不夺取任何砦，直接击败利家、庆次、阿松
本能寺暗杀行	击败所有的精锐部队长
本能寺の变	夺取全部的据点
三方原逆袭战	夺取兵粮库
山崎布阵战	抢在明智光秀前到达天王山顶
安土顶城战	3分钟内通过斗技场
大坂夏之阵	3分钟内击破本多忠胜
川中岛の合战 地	鹤翼阵发动后1分内击败真田幸村
川中岛の合战 天	车悬阵发动后1分内击败春日
严流岛の决斗	宫本武藏击破（天下统一模式限定）
宿命！川中岛の合战	遭遇武田信玄和上杉谦信后在2分钟内全部击败
摺上原双龙阵	击败除伊达政宗外的所有敌将和兵长
关原の战い	德川军本队退却（不断杀人即可）
苍红一骑讨ち	1分钟内过关
本能寺最终决战	击败除织田信长外的所有敌将和兵长

大武斗会

大武斗会其实就是一个一百关的生存模式。过关时玩家的体力和BASARA不会恢复，不过在过关时画面右上方会出现奖励游戏，按下R3键后如果让光标停在吉或大吉上，可以随机获得恢复体力、BASARA的道具，或是赠予百人斩奖励。大武斗会的难度是循序渐进的，但难关之间也插播着一些奖励关。玩家过关时可以获得经验值作为奖励，连胜数越高奖励也越惊人，若能一口气打过一百关，可以拿到多达100万的经验值！但这些经验值不会在过关后加算到角色身

上，除非玩家打过一百关或中途退出。幸好每打过十关就会有一次退出的机会，退出时可以保存进度，下次再来时如果读档的话还能接着之前的关数打，这点还是相当体贴的，只是连胜奖励又会归零。使用“全解放”角色一出来就是99级，对经验值没什么需求，因此大可积极存档。挑战大武斗会需要好装备，不然会打得比较累。打过50关，就能获得该角色的3级防具；如果能打过100关，就能获得该角色的8级武器。

称号篇

奖杯总数	55	铜杯	47	银杯	6	金杯	1	白金	1

白金难度	4/10
白金所需时间	35小时左右
在线奖杯	0
最少通关次数	22+1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	最好有连发手柄

从2代开始，系列追加了称号系统，而本作的奖杯也与称号共通，获得全部称号便可取得白金奖杯。不过本作的奖杯不会像一般游戏那样，完成了特定条件就直接弹出，而是必须在天下统一模式通关后才能结算，如果你在过程中完成了相应条件，就可以取得称号，同时获得奖杯，而且奖杯的弹出速度比较慢，请一定耐心等待，不要太快关机，以免出BUG。由于本作没有全武器、防具、道具取得的奖杯，也没有游戏时间100小时这种“不环保”的费电型奖杯，所以是合集三作中白金难度最低、耗时最短的，开启“全开放”的话，连故事模式都不用打，通22遍天下统一，过一次武斗大会100层就OK了。

赚钱大法

由于接下来要说的快速白金路线需要用到不少的钱，所以有必要说一说本作中致富的方法。赚钱的最好方法莫过于活用FEVER状态下5倍金钱的效果，并装备使金钱大量出现的道具。从效果来看“あぶく钱の财布”是首选，这个道具在商店中可以直接买到，其效果是关卡中出现的金钱加3倍，但每受一次攻击就会金钱减半。

本作中最好的赚钱方法，莫过于使用浓姬打“贱岳の战い”了。难度选择普通或困难，不推荐究极。浓姬要装备あぶく钱の财布，其他装备以提高连击数优先，攻击力不宜过高，免得太快将敌将杀死，打不到500连击。本作增加连击数的装备效果可以叠加，加上浓姬本来连击数就高，这样就可以很轻松地达到惊人的连击数。进入战场后，只要直扑中央的砦，然后发动固有技“秋津の渡り”，等前田利家、前田庆次、阿松三人集中在一起后狂开枪，很快就能取得FEVER评价并将三人无伤干掉，一分钟便能拿下至少22750两，另有两件武具、三个玉手箱（把三人击倒后再把右边桥上的大众脸武将干掉）。

白金路线

注意！此路线以获得白金的效率为优先，同时为《战国BASARA 2 英雄外传》打好基础，过程中可能有相对枯燥的部分，方法仅供参考，玩家可根据自身喜好调整攻略顺利，以免降低游戏乐趣。

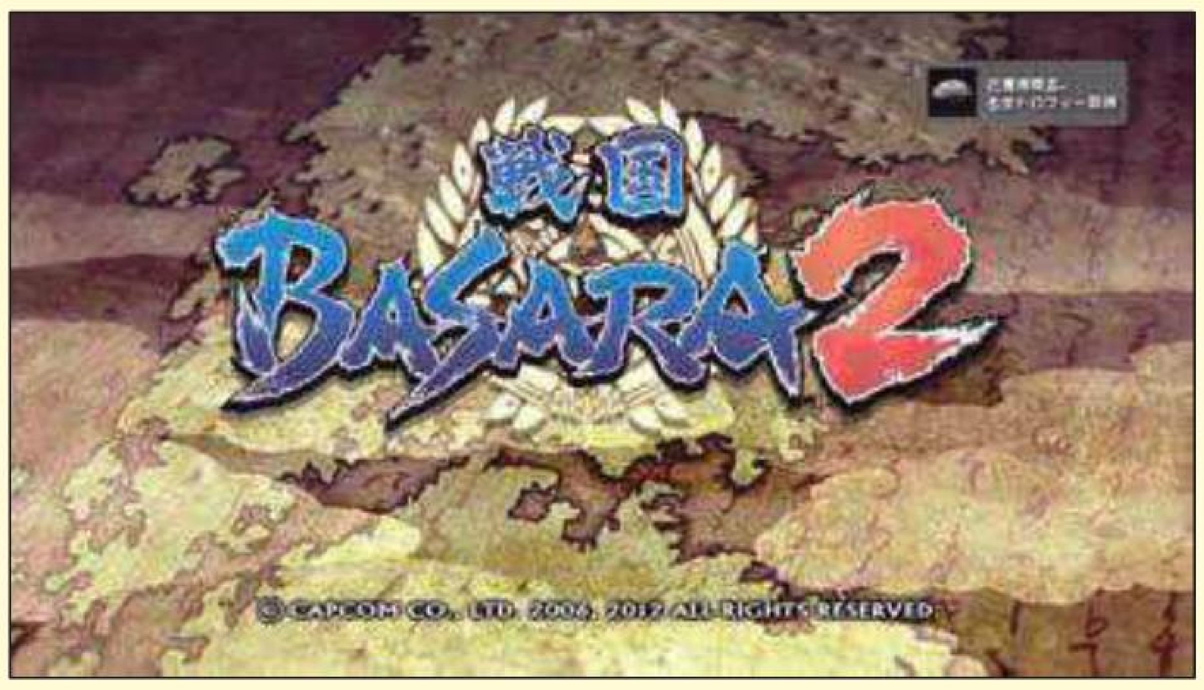
1. 尝试使用赚钱大法，打上几次“贱岳の战い”，拿到加 HIT 数的道具前打困难，拿到后可以打普通，不然的话很可能打不到 500 连击就把敌将干掉了。因为此时没有“あぶく钱の财布”，一次只能拿 4000 多两，但这也是目前效率最高的赚钱方法，同时也可以顺便拿到一些基础的装备道具。

3. 用赚来的钱给任意角色购入第三武器和第一防具，打通困难难度的天下统一，之后再为另一个角色购入第五武器和第一防具，打通究级难度的天下统一，这样便可在商店中开启第七武器（搞笑武器）。

4. 继续用浓姬赚钱，以打困难难度为主，令总过关数达到 70 关，这样就可以购入“あぶく钱の财布”，赚钱效率大大提高，之后再打 50 次“贱岳の战い”。这个过程需要三四个小时，但可以赚得 100 多万，并有大量道具入手，同时商店中所有道具解锁。请购入“觉醒の烧印”以及几个和奖杯有关的道具。

5. 全角色都打究级难度天下统一，花 8 万两购入第七武器和第一防具，并装备觉醒の烧印、刚力の腕轮、猛将の怒り等增强战力的道具，那么就算是不太好用的角色，打通究级难度也不会有多大压力。关卡中只打有名字的武将即可，不必与杂兵过多纠缠，一般三四十分钟就可以通关一次。打究级主要是为了取得各角色的第六武器和一些在究级难度才更容易获得的道具，减少《英雄外传》中的重复劳动。如果在究级难度第一场战斗过后就已经拿到的第六武器了，也可以改打困难难度，以求在通关时获得第二防具。

6. 全角色完成天下统一，并可视称号要求，尽可能在 22 次通关过程中就解决所有特殊条件型的奖杯。注意因为一个奖杯的需要，至少要让一个角色打完大武斗会全部 100 关，获得第八武器。白金收尾阶段可能需要玩家因为一两个特别的奖杯多打几次天下统一，但总耗时不过两三个小时，算不了什么。



全トロフィー取得
白金

取得条件： 获得除此之外的所有奖杯

天下人
铜杯

取得条件： 普通难度的天下统一模式通关（10点）

日本一
银杯

取得条件： 困难难度的天下统一模式通关（15点）

宇宙一
银杯

取得条件： 究极难度的天下统一模式通关（20点）

バサラ者
铜杯

取得条件： 天下统一达成时至少一关用婆娑罗技击败敌总大将（3点）

逆转ホームラン
铜杯

取得条件： 天下统一达成时至少一关在重伤红血状态下过关（3点）

奖杯说明： 可与“逆转满垒ホームラン”一起取得。

STYLISH
银杯

取得条件： 天下统一达成时至少一关无伤通过（13点）

奖杯说明： 用一些强力角色时可能无意中就能取得，因为“SUPER STYLISH”这个奖杯，无伤也是必须要完成的一项挑战。

バサラ大将
铜杯

取得条件： 天下统一达成时所有关卡均用婆娑罗技击败敌总大将过关（10点）

逆转满垒ホームラン
铜杯

取得条件： 天下统一达成时至少一关在重伤红血状态下用究极婆娑罗技击败敌总大将过关（5点）

奖杯说明： 比较简单的方法是装备“代偿の带纽”，将敌总大将的体力削减到一定程度，在婆娑罗槽不满的情况下爆战极放婆娑罗技，不必故意挨打至红血状态，相对来说比较安全。

SUPER STYLISH
银杯

取得条件： 在究极难度下不中断达成天下统一，且至少有一关无伤（50点）

奖杯说明： 游戏中惟一的金杯，自然有一定难度。所谓“不中断”，指的是不能中途退回到菜单画面选择读档继续，必须一口气打完，选择RETRY回到整备画面（包括死掉之后选RETRY）是可以的，依然算是不中断，这一点与一代的情况有所不同。利用这一点，我们可以不停刷一关，以达成无伤，一失误就RETRY重试。这个奖杯的达成方法不止一种，个人推荐的角色是浓姬，她的固有技“秋津の渡り”依然是神技，只要没有高低差，看得到就打得到，可以有效将自己置身于安全距离。另外，浓姬的蓄力普通攻击也非常强大，不仅威力大，而且距离无限外加贯通，一次十几发已经足够干掉一群杂兵和大众脸武将了。蓄力弹打杂兵，秋津の渡り打BOSS的战术很管用。装备第七武器，外加觉醒の烧印、刚力の腕轮、猛将の怒り、愚か者の法，伤害输出是绝对有保证的。无伤重点选择的关卡是“姊川蹂躏战”或“京都けんか祭”，离织长势力都很近。姊川蹂躏战中遇到五本枪时用一个婆娑罗技秒杀，注意避开他们死前的大炮攻击，然后在BOSS战场地前先不触发战斗，用蓄力弹把左中右三个兵长干掉，消除杂兵干扰。与浅井长政和阿市开战后，保持距离用“秋津の渡り”连射，等BOSS爆战极后就边退边射击，距离太近时放婆娑罗技把BOSS炸远，然后继续秋津の渡り，无伤不难。京都けんか祭就更简单了，一路上全是一击死的跳舞杂兵，连接BOSS战场地的是一条长长窄窄的直道，引发与前田庆次的战斗后就用“秋津の渡り”边退边打，退到一定距离杂兵就不会再跟上来了，前田庆次落单，地形又对浓姬极其有利，无伤再轻松不过了。一关无伤达成后，只要不退回主菜单，正常通关便可拿下奖杯。

千军万马の兵
铜杯

取得条件： 天下统一达成时至少一关是在骑马状态下击败敌方总大将的（3点）

奖杯说明： 本作中有马的关卡数量与1代要多不少，机会比较多。把BOSS体力打剩一点点，上马来个无敌冲撞就搞定收工了。

挑发王
铜杯

取得条件： 天下统一达成时至少一关使用挑衅技击败敌方总大将（5点）

奖杯说明： 完成这一挑战最合适的角色是宫本武藏，他的挑衅技是向前吐一口痰，不仅有攻击判定，威力还不小。为避免挑衅被中断，可以把BOSS打剩一点体力后爆战极，然后按下SELECT键，将其一口痰吐死。

ギャンブル侍
铜杯

取得条件： 天下统一达成时至少一关装备“あぶく钱の财布”后过关（1点）

热唱侍
铜杯

取得条件： 天下统一达成时至少一关装备“热唱”系道具后过关（1点）

あんたが大将
铜杯

取得条件： 天下统一达成时至少一关装备“ごますり棒”后过关（1点）

桃色大将
铜杯

取得条件： 天下统一达成时至少一关装备“白金切符”后过关（1点）

リセット侍
铜杯

取得条件： 天下统一达成时至少一关装备“2度目のくじ引き券”后过关（1点）

心眼の达人
铜杯

取得条件： 天下统一达成时至少一关装备“常暗の眼镜”后过关（3点）

おみくじ侍
铜杯

取得条件： 天下统一达成时至少一关装备“一八のおみくじ”后过关（1点）

奖杯说明： 与装备相关的奖杯注意购买相关道具。装备“2度目のくじ引き券”和“一八のおみくじ”时，相当于高质量武器和道具有了更多的入手机会，可以积极使用。

智勇兼备の将

铜杯

取得条件：天下统一达成时总杀敌数在100以下（10点）

奖杯说明：这个奖杯可以和“鸡侍”一起拿，一路上只杀守门将领和总大将，再利用读档让每回合均发生两至三场其他国家之间的战斗，这样减少对手的同时也相当于减少了战斗场次。不过游戏中存在着像关原之战这种不得不杀很多人的关卡，利用存档读档让它被其他势力解决掉吧。只要不乱放婆娑罗技，一场战斗平均杀15人以下还是比较容易做到的。

万夫莫敌の兵

铜杯

取得条件：天下统一达成时总杀敌数在7000以上（10点）

奖杯说明：2代的出兵点不会无限出兵了，所以要规划一下。为了让杀敌更轻松，这个奖杯最好还是在普通难度下进行。而重点关卡是“最北端一揆勃发”，尽量榨干每一个喇叭兵，据点处利用障眼法把铁锤或大棒兵长转出视角，这样就能在每个出兵点赚上好几百人。没有太大失误的话，光这一关就可以杀5000人以上，剩下的五六关，每关平均杀400人就OK了。

FEVER侍

铜杯

取得条件：天下统一达成时所有关卡的最大连击数都超过500（7点）

奖杯说明：本作中有大量增加连击数的道具，而且效果可以叠加，因此500连击都是小意思。想更有把握的话，可以选择“连击大师”竹中半兵卫来完成这个奖杯，500连击对他来说只是几个聚在一起的杂兵以及几秒钟的事儿。

百战炼磨の兵

铜杯

取得条件：天下统一达成时全模式累计通过100个关卡（5点）

奖杯说明：光商店里的道具出齐就得120个关卡了，100关只能算是个开始。

阿修罗道

铜杯

取得条件：不中断达成天下统一（3点）

电光石火の兵

铜杯

取得条件：婆娑罗历3年12月之前达成天下统一（9点）

奖杯说明：在合战中的1分钟就是婆娑罗历上的1个月，只要在36分钟以内达成天下统一就行了，非常简单。

天上天下唯我独尊

银杯

取得条件：究极难度下所有关卡只使用初期装备达成天下统一（25点）

奖杯说明：所谓初期装备是指不装任何防具和道具，只装第一把武器，固有技可以调整。同样有不少角色可以胜任这一挑战，这里推荐的角色是美艳的女忍者春日，其固有技“密仪 阳炎”是核心技巧。阳炎是当身技，被攻击瞬间按△键就能使出，不仅威力不俗，而且有无敌时间，损耗体力也较少，基本上可以与对手拼招，特别是BOSS爆战极时，阳炎可以多段命中，BOSS不会被打远，这样反而比平常状态下伤害更大！如果用连发手柄连打△键，玩家只需使用普通技即可，被敌人命中会第一时间使用阳炎，非常省心。春日的婆娑罗技也还不错，威力大，持续时间长。为保证攻击效率和安全系数，建议在商店把春日的能力上升道具全部买下，可增加1万体力、400攻击力和200防御力，第一把武器最好也有90级以上，这样一路打下去并不会觉得特别艰苦。

鸡侍

铜杯

取得条件：使用第八武器达成普通难度的天下统一（8点）

奖杯说明：由于第八武器必须打过大武斗会的全部100关才能够取得，所以要取得这个奖杯需要先让一个角色制霸大武斗会，每十层可以存一次档，所以难度并不算高。这个奖杯可以和“智勇兼备の将”一起拿。

财宝ハンター

银杯

取得条件：天下统一达成时至少一关取得的玉手箱和武具达到24个（12点）

奖杯说明：颇有些技术含量的奖杯，24个是可以获得的玉手箱和武具的上限，不知道方法的话很难达成。关卡方面首选“小田原急袭战”，这关开始阶段骑马，在大门关上之前突入便可获得特别恩赏，之后会出现隐藏道路，在尽头的一堆宝箱里可以拿到5个战利品，加上击败9个武将和战场上的另外2个宝箱，总共就有16个，然后在关卡中打出3次500连击，可以获得3件武具的奖励，最后，装备方面全部装备“一重のほうび”系列道具，这样的话又可以多拿5个玉手箱，加起来刚好是24个。一重系列如果没有集齐5个，可以用“千手观音の祝福”或“武勋の誉れ”来代替，但要达成1000连击或杀够500个敌人才能获得过关奖励。由于装备方面不能装加连击数的道具，所以只能靠角色本身打连击的能力，像竹中半兵卫这样的就比较合适。另外，普通难度下敌人体力太少，不容易打出高连击，请选择困难或究级难度。另一种方法有很大的运气成分，就是装备“一八のおみくじ”，如果转出中吉或大吉的话，战利品的数量就会增加，这样一来，大概拿20个左右的战利品就够了，可以尝试的关卡会更多，比如“姊川蹂躏战”。但是运气这种事总归不太靠谱，因此还是推荐第一种方法。

くいしんぼう将军

铜杯

取得条件：天下统一达成时至少一关吃掉30个以上的饭团（3点）

奖杯说明：每杀50人会获得一个小饭团，所以在刷“万夫莫敌の兵”这个奖杯时可以自然获得。

钢铁の肝脏

铜杯

取得条件：天下统一达成时至少一关吃掉30个以上的神水和惠比寿樽（3点）

奖杯说明：推荐关卡是“关原の战い”，杀一个小队长就会掉一个神水。

财宝プリーター

铜杯

取得条件：获得Lv.10的宝物（10点）

奖杯说明：自己在一侧切出一个小区域，只打这一片小区域的国家，而利用反复读档，让另一侧的大区不断发生战事，这样很快就会形成一两个大国，而它们之间发生战斗的话，就有机会培养出一个10块地甚至超过10块地的超级大国，把它打下来就能获得10级以上的宝物了。

奥州笔头

铜杯

取得条件：使用伊达政宗达成天下统一（1点）

天霸绝枪

铜杯

取得条件：使用真田幸村达成天下统一（1点）

绚丽豪壮

铜杯

取得条件：使用前田庆次达成天下统一（1点）

烈界武帝

铜杯

取得条件：使丰臣秀吉达成天下统一（1点）

征天魔王

铜杯

取得条件：使织田信长达成天下统一（1点）

天衣无缝

铜杯

取得条件：使长曾我部元亲达成天下统一（1点）

月下为君

铜杯

取得条件：使春日达成天下统一（1点）

破邪清真

铜杯

取得条件：使用森兰丸达成天下统一（1点）

苍天疾驱

铜杯

取得条件：使用猿飞佐助达成天下统一（1点）

贤才瞬丽

铜杯

取得条件：使用阿松达成天下统一（1点）

苍烈瞬蹦

铜杯

取得条件：使用竹中半兵卫达成天下统一（1点）

冷眼下瞰

铜杯

取得条件：使用明智光秀打过天下统一（1点）

诡计智将

铜杯

取得条件：使用毛利元就达成天下统一（1点）

神速圣将

铜杯

取得条件：使用上杉谦信达成天下统一（1点）

一刀必杀

铜杯

取得条件：使用岛津义弘达成天下统一（1点）

战神霸王

铜杯

取得条件：使用武田信玄达成天下统一（1点）

豪放磊落

铜杯

取得条件：使用前田利家达成天下统一（1点）

战国最强

铜杯

取得条件：使用本多忠胜达成天下统一（1点）

缭乱无比 铜杯

取得条件：使用浓姬达成天下统一（1点）

南蛮我道 铜杯

取得条件：使用扎比达成天下统一（1点）

天真烂漫 铜杯

取得条件：使用伊月达成天下统一（1点）

天惊动地 铜杯

取得条件：使用宫本武藏达成天下统一（1点）

完全制霸 银杯

取得条件：全部 22 名角色均达成天下统一（22 点）

人类最强 铜杯

取得条件：天下统一达成时击败乱入者宫本武藏（5点）

奖杯说明：武藏乱入是随机的，反复读档可以令其出现。因为时间有限，玩家可装备“代偿の带纽”、“备えの神水”以及其他加攻技力的道具，力争用一两个婆娑罗技将武藏轰杀，还可以装备“あぶく钱の财布”提升钱的上限，其实也就是增加时间限制。而且一次还能赚六七万，爽！

战国BASARA 2 英雄外传 完全攻略

存档联动

本作可以继承《战国BASARA 2》的记录，虽然不是完全继承，但强烈建议将 2 代白金后再打本作。继承之后可以保留的要素有：

★各角色的等级

★已取得的各角色武器、防具及其等级

★已取得的两作中共通的装备道具

★已取得的称号（“完全制霸”除外）

★已取得的各角色第二套服装

★已吃掉的成长道具带来的能力上升效果

★获得的金钱和关卡过关数量

注：本作与 2 代有不少称号的取得方法相同，但必须再在游戏中满足一次条件方可获取奖杯。另外，如果先打《英雄外传》再打《战国 BASARA 2》同样可以进行存档联动，从加强版中获得的东西一样可以继承到 2 代中去，只是因为获取奖杯要再达成一次条件，因此逆向联动的意义不大。

模式简介

ストーリー：故事模式，只有浅井长政、阿市、片仓小十郎这三个新角色才有，每个人都有 5 章。其中在第 4 章可以拿到各人的专用道具。

外传ストーリー：外传故事模式，只有真田幸村、伊达政宗、前田庆次、风魔小次郎、长曾我部元亲这五人才有。每个人的外传只有 3 章。

天下统一：将日本十八地全部占领即为通关，可以双打。此模式中可以使用全部角色，另有大量隐藏要素。

自由合战：可以用任意角色来挑战任意关卡，包括 2 代的战场在内共有 64 个战场可以选择。初期战场数量不全，只要使用“全解放”一开始就能全部选择。

对战：共有 8 种游戏方式可供选择，可以双打，此模式下各角色的能力都是初始数值。

大武斗会：共有 100 场战斗供玩家挑战，完成之后会有各种奖励。打过大武斗会后会出现极·大武斗会模式。

ギャラリー：画廊模式，可以查看各角色的动画、资料、台词等等。其中在战历里可以查看目前的总游戏时间和已获得金钱数量，在称号里可以看到已取得的称号资料。

各种设定：主要作用是改键位、存档、读档等。

难度

本作共有 4 个难度：普通、困难（难しい）、究极、神之领域（神の领域）。游戏初期可以选择普通、困难、究极 3 个难度。究极难度并不算难，对于练满的角色来说，大概只有少数关卡会有点威胁。最高难度神之领域需要装备了道具“神の领域”后才会出现，只要装备了这个道具，任何难度都会变成神之领域难度。此难度下获得的经验值为 2.5 倍，金钱为 2 倍，不过其他设定和究极难度并没有区别。不同难度之间，除了敌人的攻防能力有明显上升外，敌人的样子也会有明显变化。在普通难度下敌兵多为轻装上阵的足轻，而高难度下就成为全副武将的阵羽织了。各难度间的具体区别详见下表：

变化内容	普通	困难	究极
攻击时的婆娑罗槽上升率	随武器而变化，难度越高，加得越少	增加体力上限，效果为（等级 ×100），最高 100 级	–
被攻击时的婆娑罗槽上升	基本值	–30%	–50%
出现杂兵种类	足轻（剑和枪）、忍者	武士（剑和枪）、忍者头	阵羽织（剑和枪）、忍者头
敌大将的装备	第1武具	第3武具，附属性	第6武具，附属性
杂兵能力	基本值	体力1.5倍，攻击力2倍	体力2倍，攻击力3倍
敌大将能力	基本值	体力2倍，攻击力1.5倍	体力2.5倍，攻击力2倍
过关时的经验值补正	基本值	1.2倍	1.5倍

特别说明：每关的特别武将（多为玩家可使用的角色）的能力除了按上表规律变化之后，还会根据其他因素进行能力补正，但因规律过于复杂，不再一一说明。简单地说，就是随着每个战场的难易度高低而进行补正，此外故事模式、天下统一模式和大武斗会，越往后补正越厉害。

能力解说

本作升级不增加攻防，只会提升体力上限，以及学会新技巧。攻防必须靠武器和装备道具来提升，而除了靠升级和装备来提升体力和攻防外，还可以通过购买增加体力和攻防上限的道具来增加能力。不过这些道具数量有限，而且越卖越贵。不过若想将一名角色练满，就必须买完道具，绝不会出现浪费的问题。

经验值	用“石”为单位，累计到一定程度就会升级。
LV	最大100级。升级后体力上限会增加，达到一定级别后可以学会新的固有技、提升战极魄力等级、增加装备道具数。
体力	最大7万点，升级后会增加，此外也有增加体力上限的装备道具。
婆娑罗	每个角色的此项数值是固定的，不会变化。
攻击力	最大2000点，只能靠武器和装备道具来增加。
防御力	最大1000点，只能靠防具和装备道具来增加。
战极魄力等级	最大3级，随等级上升而自动提升。
会心一击率	隐藏数值，影响会心一击出现几率，只能靠武器和装备道具来增加。仅有通常技会出现会心一击，会心一击的威力是平时的2倍。
角色类型	分为力量、平衡、技巧3种，每个角色的类型都是固定的，游戏中不显示。

特殊伤害

最低伤害：任何攻击造成的伤害都有一个下限——100点。不管你的防御力有多高，受到的攻击有多轻，这至少100点的伤害是跑不掉的。

最大伤害：受到敌人的攻击时，敌人的最大伤害有一个上限——体力最大值的一半。也就是说，一击死的可能性是不存在的。这个数值在2P对战时也同样有效。

底力：当玩家体力在5000点以上时，如果受到足以致死的攻击时不会死亡，而是变为空血。

击飞：受到伤害值超过8000点的攻击时，玩家将会被击飞。

战极魄力

画面左下方的战极计在当玩家完成百人斩时就会变满，此时按L2键就能发动战极魄力。发动后玩家会全身放出金光，在状态即将结束时金光会变为蓝光。

战极魄力不会累计，用过后战极魄力槽就会变空。当角色等级达到一定级别后，战极魄力可以升级。角色等级达到30级就能变为2级（宫本武藏、德川家康、今川义元、本愿寺显如、北条氏政为5级），70级就能变为最高的3级（宫本武藏、德川家康、今川义元、本愿寺显如、北条氏政为25级）。2级战极魄力需要杀200人才能发动，3级战极魄力需要杀300人才能发动。可以发动2级或3级战极魄力时，在战极计上会显示“贰”或“叁”以示区别。1级战极只能维持12秒，2级可以维持18秒，3级可以维持24秒。另外战极魄力的等级也会影响究极婆娑罗技的威力。

战极魄力的效果

★全角色通常技速度变为1.38倍，但跳跃攻击和固有技不变。（浓姬速度不变，风魔小太郎和阿市只提升一点点速度）

★受到各种攻击时动作都不会被中断（婆娑罗技除外）。

★移动速度变为1.38倍。

★受到的伤害变为0.25倍。

★战极状态中不会阵亡（仅限玩家角色）。

★可以发动究极婆娑罗技，1级时究极婆娑罗技的威力是婆娑罗技的1.25倍，2级时变为1.5倍，3级时变为2倍。

★2级战极魄力中连击数+1，3级战极魄力中连击数+2。

婆娑罗技

当婆娑罗槽全满时按○键就可以发动婆娑罗技。婆娑罗技发动过程完全无敌，可以说是游戏中的最强技巧。而在战极魄力状态中发动婆娑罗技，就会自动变为究极婆娑罗技。究极婆娑罗技是婆娑罗技的加强版，发动时画面上会出现该角色的家徽或代表性图案。进入战极魄力状态后先以通常技和固有技狂攻，角色身上发出蓝光时再使用究极婆娑罗技是常用战术。婆娑罗槽的增加方法有以下几种——

攻击敌人：除了需要消耗婆娑罗槽的攻击方式，其他的攻击方式在命中敌人时均会令婆娑罗槽增加。但是和“《无双》系列”不同的是，婆娑罗槽增加量的多少和给敌人造成的伤害大小并无关系，是由武器来决定的。而且难度越高，增加得越少。

濒死：当玩家武将的体力低于5000时，体力槽会变红，此时婆娑罗槽会自动增加，幅度为1秒900。婆娑罗槽的长度是固定的，因人而异从8000到19000不等。也就是说最长的角色需要20秒以上才能从无到有把婆娑罗槽攒满。

挨打：受到敌人攻击时，根据损失的体力多少，婆娑罗槽会按一定比例增加。装备第2防具时，增加量提升20%。不过高难度下对于增加的婆娑罗槽会有一个修正率，困难难度–30%，究极难度–50%，大武斗会模式中–50%。

挑衅：按SELECT键使用的挑衅可以增加婆娑罗槽，挑衅时增加的婆娑罗槽与动作结束时身边的敌人数量有关，基本的计算公式是100×(1+3×N)，其中N为周围15米以内的敌人数量。一次挑衅增加的婆娑罗槽上限不得超过6000点。如果动作结束时身边有敌武将，则必定会增加6000点。上面说了，婆娑罗槽最长也就19000点，等于挑衅三次，因此挑衅的价值很高。不过挑衅动作不能取消，因此不可滥用。

连击数：当玩家打中敌人时，如果在之后的1.5秒内再次打中敌人（可以是不同目标），即形成连击。不过在连击过程中只要受到伤害，连击就会立刻消失，战极魄力状态下例外。连击数（HITS）是游戏中相当重要的一个环节，连击数提升后不但可以获得更多的金钱，还能获得额外的奖励。接下来我们先来看看连击评价。

连击评价	条件	效果
READY	80连击以上	没有任何效果
ゴ–	100连击以上	打倒任何敌人都会出现钱
ダブル	200连击以上	打倒敌人后出现的钱变为2倍
トリブル	300连击以上	打倒敌人后出现的钱变为3倍
バサラ	400连击以上	打倒敌人后出现的钱变为5倍
フィ–バ–	每500连击	此状态维持10秒，连击有效时间延长10秒。达成时自动进入1级战极魄力状态，同时攻击力+1000，每1连击获得3两金钱

刻印技

本作加入的新系统。每位角色都有一些招式名字为黄色的固有技，此即为刻印技。刻印技的效果是以此技命中敌人后会使其进入刻印状态，刻印状态中的敌人的HP会以黄色表示，攻击刻印状态中的敌人时连击数+1。刻印状态的维持时间在2～3秒。由于本作把加HIT数的道具都删除了，因此刻印技还是很有价值的。可惜很多角色的刻印技并不实用，这使得刻印技的意义大为下降。不过并非只有刻印技才能让敌人陷入刻印状态，战极魄力发动瞬间以及装备特定道具（连击の后光、达人の眼镜），均会使敌人陷入刻印状态，可擅加利用。

属性

装备了具有属性的武器之后，通常技、部分固有技、婆娑罗技会附加属性。游戏中共有 6 种属性，具体效果请见下表，注意敌人也会使用属性技。

名称	效果
光	破坏敌人的防御（敌将需数击，敌兵仅需一击），并增加500点伤害值
暗	打倒敌人时体力恢复250点，敌人使用时以HIT数回复体力
炎	令敌人燃烧，从而持续受到伤害，最终产生900点追加伤害值
冰	冰住敌人使其受创硬直增加，并追加300点伤害值
雷	攻击时在周围产生感电，伤害值为300点，但不算连击数
风	将周围的敌人吸过来（对玩家无效），攻击命中时增加600点伤害值

武器

本作的武器系统与 2 代基本相同，但是第 4 武器的效果不再是连击数 +1，而变成了会心一击率小幅度增加。另外，武器还是有必须取得 LV1 解锁状态的设定。第 1 武器的 LV1 状态为初始拥有，第 3 和第 5 武器要在商店购买解锁，第 8 武器必须使用该角色通过“大武斗会”或“极・大武斗会”全部 100 关。而第 2、第 4 和第 6 武器有必定获得的方法，也可在过关后凭几率取得，请参考下表。

等级	入手几率	具体方法
2	100%	普通难度下，故事模式第二章、天下统一第一次远征或自由合战 2 星难度关卡的豪华武具
	高几率	困难或究极难度下，故事模式第二章、天下统一第一次远征或自由合战 2 星难度关卡的豪华武具
	低几率	任意难度和关卡的豪华武具
4	100%	普通难度下，天下统一通关时财宝中的豪华武具
	高几率	困难难度下，天下统一通关时财宝中的武具；或者是困难或究极难度下，故事模式第二章、天下统一第一次远征或自由合战2星难度关卡的豪华武具
	低几率	困难或究极难度下，任意关卡的豪华武具
6	100%	究极难度下，天下统一通关时财宝中的豪华武具
	高几率	究极难度下，故事模式第二章的豪华武具；或者是困难或究极难度下，天下统一第一次远征或自由合战2星难度关卡的豪华武具
	低几率	困难或究极难度下，任意关卡的豪华武具

道具篇

商店

商店中共有 3 种能力道具、3 种武器、1 种防具、1 个角色专用道具和 30 种装备道具以供出售，与 2 代相比多了不少，但大多数还是与过关次数有关。由于过关数是继承的，所以在白了《战国 BASARA 2》之后再打加强版的话，一开始就可以购买绝大部分的道具。

全商品出现条件	
元气ごはん	初期即有
力うどん	初期即有
顽固せんべい	初期即有
3级解锁武器	初期即有
5级解锁武器	对应角色的故事模式或天下统一通关
7级解锁武器	困难或究极难度的故事模式或天下统一通关，使用角色不限
1级解锁防具	初期即有
角色固有道具	片仓小十郎、阿市、浅井长政的故事模式通关
追いはぎ包丁	片仓小十郎、阿市、浅井长政的故事模式通关
呼运のお守り 青	初期即有
一重のほうび 水	初期即有
金满储金箱 白虎	初期即有
战国武艺全集 贰の巻	初期即有
胜哄の杯 阴・阳	初期即有
热唱びわ	打过5关

全商品出现条件	
满腹数珠	打过8关
连击扇子	打过10关
达人の眼镜	打过15关
ごますり棒	打过20关
韦驮天抄	打过25关
威力变化镜	打过28关
王将の奇迹	打过30关
2度目のくじ引き券	打过35关
练达の战法	打过38关
万年冰の水晶	打过40关
锻冶屋の槌	打过45关
白金切符	打过50关
一八の财布	打过55关
源内の苏生术	打过60关
怨念の再利用	打过65关
あぶく钱の财布	打过70关
大谷の头巾	打过75关
才藏の世	打过80关
褒美の大判	打过85关
升天香炉	打过90关
逆鳞手甲	打过100关
清正の虎皮	打过110关
觉醒の烧印	打过120关

抽奖

在战场上有可能获得名为“バサラくじ”的道具，这种道具可以视为彩票，最多储存 100 个。在商店中按△键，就可以开始抽奖。玩家要从□、△、○中任选一个，结果分为 3 种，奖励则有 6 种。如果你有耐性的话，可以通过反复存档读档来利用抽奖赚钱，特别是在购买高价商品时，就算你只摸到一个五折优惠也能省下好几万，当然，因为游戏中后期并不怎么缺钱，所以用 S/L 法没有太大的必要。各种奖励对应的几率如下，从数据来看□键风险大回报也大，在抽奖机会较多时可以积极尝试。

结果	奖励	□键几率	△键几率	○键几率
残念赏	100两	156/256	64/256	102/256
当り	1000两	30/256	146/256	60/256
	八折购物1次	12/256	36/256	74/256
大当り	10000两	36/256	6/256	12/256
	半价购物1次	16/256	3/256	6/256
	免费购物1次	6/256	1/256	2/256

防具

本作的防具系统与《战国 BASARA 2》相同，防御具有特殊效果，会改变角色造型，当然也需要入手 LV1 解锁状态。第 1 防具的 LV1 解锁状态需要在商店中购买，第 3 防具则是“大武斗会”或“极・大武斗会”50 回战胜利的奖品。第 2 防具比较特殊，100% 入手方法是困难难度天下统一通关时财宝中的豪华武具，高几率入手方法有四种：

（1）究极难度天下统一通关时财宝中的武具；

（2）究极难度故事模式第二章的豪华武具；

（3）困难或究极难度天下统一第一次远征；

（4）困难或究极难度自由合战 2 星难度关卡的豪华武具。

低几率入手方法为困难或究极难度任意关卡的豪华武具。

装备道具

本作的装备道具多达 150 个，其中绝大部分都是靠战场上取得的玉手箱和豪华玉手箱随机获得的。随机取得的道具受不同难度影响，具体的取得规律参见下表。除了随机取得的道具，其他道具均需要满足一定条件才会出现的。这些道具大致可分为以下三类：一、从商店中购买；二、天下统一通关时从财宝中取得；三、根据称号点数取得。

故：故事模式；自：自由合战；天：天下统一；○：高几率获得；△：低几率获得；×：无法获得

从玉手箱和豪华玉手箱中随机取得的装备道具

普通			困难			究极			对应道具
故	自	天	故	自	天	故	自	天	
○	○	○	△	△	△	△	△	△	体力の宝珠、刚力の腕轮、守护の铠、おにぎりのお守り、德用ひょうたん
○	○	○	○	○	△	△	△	△	盾坏しの笼手、疾风の鞍、必胜だるま、复仇の刃、备えの神水、手练の准备、技の道标 前世、经验のかんざし、呼运のお守り 赤。一重のほうび 地、金满储金箱 青龙、战国武艺全集 壹の卷、跳ね返しの锷、暗君の阵幕、四番の棹、バサラくじ引换券、骂詈杂言の书

从玉手箱和豪华玉手箱中随机取得的装备道具

普通			困难			究极			对应道具
故	自	天	故	自	天	故	自	天	
○	○	○	○	○	○	○	○	△	炎のお守り、雷のお守り、冰のお守り、风のお守り、暗のお守り、光のお守り、忍者杀しの佩盾、武勋の誉れ、千手观音の祝福、八连星の极意、无驮なき兵粮、无驮なき神水
○	○	○	○	○	○	○	○	○	大男杀しの面、代偿の带纽、鬼火の蜡烛、愚か者の法、呼运のお守り 绿、一重のほうび 风、金满储金箱 玄武、战国武艺全集 四の卷、兼续の前立て、刹那の见切り、两利きの招き猫
△	△	△	○	○	○	○	○	○	禁忌のお守り、技の道标 来世、经验の栉、葛より小判、下克上の绘马、时をかける鞭、绝好调のはちまき、愤怒の攻击
×	×	△	△	△	△	○	○	○	カラクリ坏しの胴、狂战士の帷子、恶臭香炉、常暗の眼镜、一八のおみくじ、六神の勾玉
×	×	×	×	×	△	○	○	○	武者杀しの兜、猛将の怒り、绝好调の笼手、锻炼用拘束具

天下统一通关时从财宝中取得的装备道具

普通	困难	究极	对应道具
○	△	△	技の道标 现世、荣光の杯、呼运のお守り 黄、一重のほうび 火、金满储金箱 朱雀、战国武艺全集 叁の卷、热唱こと、鬼神の法具、爆风のお守り、韦驮天のふりかけ
×	○	△	呼运のお守り 紫、一重のほうび 空、金满储金箱 狮子、战国武艺全集 伍の卷、黄金の招き猫、上杉の盐、二重の瞬き、火事场泥棒の头巾
×	×	○	血の绊、心の绊、一八の丸药、修罗の金刚杵

全道具说明

相较《战国 BASARA 2》的 120 种道具，虽然本作仅增加了 30 种，但是实际变化更多，因为本作删除了一些道具，也改变了一些道具的性能。同时，因为存档继承的关系，只要将 2 代白金，就可以在游戏初期取得相当部分的道具，对于这样一款装备在战术中战很大比重的游戏来说，这样的起点显然是非常有利的。

位置	名称	作用
1–1	体力の宝珠	增加体力上限，效果为（等级 ×100），最高 100 级
1–2	刚力の腕轮	增加攻击力，效果为（等级 ×4），最高 100 级
1–3	守护の铠	增加防御力，效果为（等级 ×2），最高 100 级
1–4	おにぎりのお守り	饭团回复量提高，效果为（等级 ×0.25%），最高 100 级
1–5	德用ひょうたん	神水回复量提高，效果为（等级 ×0.25%），最高 100 级
2–1	炎のお守り	敌炎属性追加伤害无效，对吐火机关、熔岩同样有效
2–2	雷のお守り	敌雷属性追加伤害无效
2–3	冰のお守り	敌冰属性追加伤害和硬直加大效果无效
2–4	风のお守り	敌风属性追加伤害无效
2–5	暗のお守り	敌暗属性回复效果无效
3–1	光のお守り	敌光属性追加伤害无效，且不会被破防
3–2	禁忌のお守り	敌全属性攻击及附加效果无效，无属性伤害变为 1.1 倍
3–3	狂战士の帷子	受到攻击时不容易硬直，但在空中或受到吹飞攻击时无效
3–4	才藏の世	受到弓矢、枪弹攻击时不容易硬直
3–5	清正の虎皮	玩家受到的伤害降低到 3/4
4–1	逆鳞手甲	防御时自动弹返飞行道具
4–2	必胜だるま	会心一击率上升 10%
4–3	连击扇子	连击维持时间由 1.5 秒延长至 2 秒。双打时如只有一人装备，则延长至 1.75 秒
4–4	鬼神の法具	每 500 连击时发动的狂热状态延长 3 秒。双打时如只有一人装备，则延长 1.5 秒
4–5	万年冰の水晶	战极魄力的维持时间延长 3 秒
5–1	韦驮天抄	移动速度变为 1.35 倍，战极魄力状态下变为 1.6 倍
5–2	疾风の鞍	马的移动速度变为 1.35 倍
5–3	跳ね返しの锷	更容易使出弹返，指令有效时间延长 2 帧
5–4	猛将の怒り	婆娑罗技的威力提升 1.5 倍
5–5	八连星の极意	通常技的第八击必出会心一击
6–1	代偿の带纽	以红血代价换取一次在婆娑罗槽未满时放婆娑罗技的机会，红血状态下不能使用
6–2	鬼火の蜡烛	以红血代价换取一次在战极魄力槽未满时放战极魄力的机会，体力 3/4 以上为 3 级，1/2 以上为 2 级
6–3	愚か者の法	玩家攻击力 1.5 倍，但受到的伤害变为 3 倍
6–4	下克上の绘马	敌将攻击力变为 0.9 倍（大众脸武将和部队长攻击力变为 0.8 倍），体力变为 3/4；杂兵的攻击力变为 1.2 倍，体力两倍
6–5	复仇の刃	红血时攻击力上升 1500
7–1	盾坏しの笼手	对持盾的敌人伤害变为 1.5 倍，同时装备第 7 行的 5 个道具变为 2 倍
7–2	忍者杀しの佩盾	对忍者的伤害变为 1.5 倍，同时装备第 7 行的 5 个道具变为 2 倍
7–3	大男杀しの面	对大体型敌人的伤害变为 2 倍，同时装备第 7 行的 5 个道具变为 3 倍
7–4	カラクリ坏しの胴	对机关系敌人的伤害变为 2 倍，同时装备第 7 行的 5 个道具变为 3 倍
7–5	武者杀しの兜	对武士、杂兵的伤害变为 1.2 倍，同时装备第 7 行的 5 个道具变为 2 倍
8–1	韦驮天のふりかけ	吃到饭团后的 5 秒内，移动速度 1.6 倍。此效果不能和韦驮天抄累加
8–2	练达の战法	战极魄力发动中的婆娑罗槽增加量变为 1.5 倍
8–3	骂詈杂言の书	挑衅时婆娑罗槽的增加量变为 1.3 倍，但上限为 7000 点
8–4	修罗の金刚杵	婆娑罗技发动中也可以增加婆娑罗槽，但不包括红血时的自动回复
8–5	大谷の头巾	红血时的婆娑罗槽增加量 2 倍
9–1	满腹数珠	所有的回复道具效果上升 5%
9–2	无驮なき兵粮	体力全满时吃到饭团，将恢复婆娑罗槽，可以与回复量上升系装备道具并用
9–3	无驮なき神水	婆娑罗槽全满时吃到神水，将恢复体力，可以与回复量上升系装备道具并用
9–4	恶臭香炉	令杂兵处于一击杀的恐慌状态，大武斗会无效
9–5	升天香炉	令杂兵处于晕眩状态，大武斗会无效
10–1	四番の棹	将敌人击飞的距离变为 3 倍
10–2	王将の奇迹	击飞距离上升至极限，被击飞的敌人有攻击判定
10–3	觉醒の烧印	装备中的武器防具全部变为满级
10–4	时をかける鞭	骑马时连击数不会被中断，仅单打有效
10–5	黄金の招き猫	50 人斩时出现经验值翻倍的招财猫，双打时需两人同时装备才有效
11–1	经验のかんざし	打倒一名敌人就增加 1 石的经验值，双打时仅装备者有效
11–2	经验の栉	打倒一名敌人增加 5 石的经验值，双打时仅装备者有效
11–3	葛より小判	宝箱兵全变成带钱的，宝箱里也全部都是钱
11–4	常暗の眼镜	看不到角色体力槽，但过关后所得的经验值增加 0.5 倍
11–5	あぶく钱の财布	关卡中获得的金钱变为 3 倍，但每受一次攻击就会金钱减半，对 FEVER 状态的金钱无效，大武斗会无效
12–1	2度目のくじ引き卷	过关后决定战利品时增加一次重新抽取的机会
12–2	一八のおみくじ	根据运气来重新决定过关战利品的数量和质量
12–3	千手观音の祝福	最大连击数超过 1000 后过关，可以多拿一个豪华玉手箱（大武斗会无效）
12–4	武勋の誉れ	完成 500 人斩后过关，可以多拿一个豪华武具箱（大武斗会无效）
12–5	荣光の杯	过关时特别恩赏和地点攻略所得的经验值翻倍（大武斗会无效）
13–1	热唱びわ	战斗时的背景音乐变为西川贵教演唱的片头曲《BLADE CHORD》
13–2	热唱こと	战斗时的背景音乐变为能登麻美子演唱的片尾曲《眠れ绯の华》
13–3	热唱つづみ	战斗时的背景音乐变为玩家在画廊模式中最后选择的音乐
13–4	ごますり棒	装备后我方武将会大说胡话
13–5	白金切符	装备后有一名大姐不断称赞玩家并在 50 人斩时提供神水，过关后会按每秒 5 两的价格收钱
14–1	备えの神水	以婆娑罗槽全满的状态出战
14–2	手练の准备	以战极魄力槽 1 级的状态出战

位置	名称	作用
14-3	血の绊	体力每秒自动恢复 60 点，站在友军身边时恢复速度 3 倍，但防御中无效、大武斗会无效
14-4	心の绊	婆娑罗每秒自动恢复 60 点，站在友军身边时恢复速度 3 倍，但防御中无效、大武斗会无效
14-5	坏れかけの时计	极・大武斗会专用道具，每场战斗的限制时间 +10 秒
15-1	源内の苏生术	有一次死后复活的机会
15-2	上杉の盐	敌人体力两倍
15-3	暗君の阵幕	我方兵将不会跟随玩家，且不能对敌人造成伤害
15-4	兼续の前立て	过关后按我方幸存的武将数量，每人增加 300 石经验值
15-5	神の领域	过关后取得的经验值 2.5 倍，金钱两倍，但难度变为最高的神之领域，大武斗会无效
16-1	呼运のお守り 赤	拿到的武具、玉手箱有 1/16 的几率变为豪华版，同时装备第 16 行的 5 个道具后必为豪华版，运气也会变好
16-2	呼运のお守り 青	同上
16-3	呼运のお守り 黄	同上
16-4	呼运のお守り 绿	同上
16-5	呼运のお守り 紫	同上
17-1	一重のほうび 地	过关后追加一个玉手箱，同时装备第 17 行的 5 个道具后可得豪华版（大武斗会无效）
17-2	一重のほうび 水	同上
17-3	一重のほうび 火	同上
17-4	一重のほうび 风	同上
17-5	一重のほうび 空	同上
18-1	金满储金箱 青龙	过关后钱增加 500 两，同时装备第 18 行的 5 个道具可得 5000 两
18-2	金满储金箱 白虎	同上
18-3	金满储金箱 朱雀	同上
18-4	金满储金箱 玄武	同上
18-5	金满储金箱 狮子	同上
19-1	战国武艺全集 壹の卷	过关后经验值增加 1000 石，同时装备第 19 行的 5 个道具可得 2 万石
19-2	战国武艺全集 贰の卷	同上
19-3	战国武艺全集 叁の卷	同上
19-4	战国武艺全集 四の卷	同上
19-5	战国武艺全集 伍の卷	同上
20-1	技の道标 前世	装备中的固有技等级变为 1 级，装备 2 个技の道标为 2 级，装备 3 个为 3 级
20-2	技の道标 现世	同上
20-3	技の道标 来世	同上
20-4	爆风のお守り	爆弹兵造成的伤害减半
20-5	一八の丸药	玩家体力为零由电脑随机决定是否复活，最低 1 次，最高 8 次，成功率从 1/4 开始依次减半；每装备一个呼运のお守り，几率增加 1/16
21-1	火事场泥棒の头巾	红血时依据连击数增加击倒敌人取得的金钱
21-2	追いはぎ包丁	打倒一名敌人就增加 1 两金钱
21-3	两利きの招き猫	招财猫带来的经验值两倍时间延长至 60 秒
21-4	绝好调のはちまき	体力和婆娑罗全满时，会心一击发生率上升 30%
21-5	绝好调の笼手	体力和婆娑罗全满时，通常技的速度变为 1.38 倍
22-1	怨念の再利用	每打倒一个敌人，攻击力增加 2 点，上限为 2000 点
22-2	刹那の见切り	弹返成功后攻击力上升 500 点，上限为 1000 点，但受到伤害就会消失，且伤害加倍
22-3	六神の勾玉	属性攻击的追加伤害上升，炎变为 1800 点，雷和冰变为 600 点，风变为 1200 点，暗回复 500 点，光变为 1000 点
22-4	愤怒の攻击	会心一击的攻击力增加 30%
22-5	威力变化镜	装备中的武器防具效果取该角色全部武器防具中的最大值
23-1	一八の财布	过关后获得的金钱不是变为 1/4，就是变为 4 倍，每装备一个呼运のお守り，4 倍的几率增加 1/16
23-2	褒美の大判	过关时额外获得等于特别恩赏1/4的金钱（大武斗会无效）

位置	名称	作用
23-3	锻冶屋の槌	过关时拿到的武具、豪华武具必定变为比装备中武具等级高 1 级的武具
23-4	バサラくじ引换券	过关时拿到バサラくじ的几率从 10% 上升到 30%
23-5	锻炼用拘束具	过关时因击破人数取得的经验值变为 1.5 倍，但体力最大值减至 5100 点
24-1	胜哄の杯 阴・阳	过关时因击破人数取得的经验值变为 1.2 倍，双打时两人同时装备则为 2 倍
24-2	达人の眼镜	弹返成功时敌人进入刻印状态并保持 3 秒
24-3	二重の瞬き	刻印状态的维持时间增加 1 秒
24-4	连击の后光	婆娑罗技发动时，关卡中的所有敌人都进入刻印状态，且保持 3 秒
24-5	火事场の马鹿力	红血时发动婆娑罗技会自动变为究极婆娑罗技
25-1	龙の右目	片仓小十郎专用。体力为零时自动复活，并保持极杀状态直至过关。装备了自动复活的道具时，道具效果优先
25-2	漆黑の花嫁衣裳	阿市专用。开け根の国、来れ根の国、呻け死の华、婆娑罗技、究极婆娑罗技的威力上升 1.5 倍
25-3	光の剑	浅井长政专用。开战后 3 分钟内刀和盾附加光之力，但理力・装光的效果消失
25-4	无限六爪流	伊达政宗专用。维持六爪流状态，但防御力减半，且不能防御和回避
25-5	大喷火	真田幸村专用。红血前始终处于战极魄力状态，且附加炎属性，但受到的伤害最低也有 5000 点
26-1	倾奇者が通る	前田庆次专用。挑衅时方圆 10 米内的杂兵会一起跳舞
26-2	战友の笼手	丰臣秀吉专用。可以对我方人员使用投技，但对 2P 无效
26-3	黑ノ焰	织田信长专用。将全部防御力转化为攻击力
26-4	长曾我部应援团旗	长曾我部元亲专用。红血时普通攻击必为会心一击
26-5	もう一つの剑	春日专用。非红血状态下会有一个分身辅助攻击
27-1	ふしぎな金平糖	森兰丸专用。开战后 1 分钟内处于战极魄力状态，但 1 分钟过后体力只剩 1/4，大武斗会时为 45 秒
27-2	空蝉の极意	猿飞佐助专用。体力变红时受到攻击会自动发动空蝉，同时体力上升 5000 点，每关 3 次限定
27-3	百兽の女王	阿松专用。动物系固有技、婆娑罗技、骑马时的攻击力 2 倍
27-4	佳人薄命の假面	竹中半兵卫专用。体力每秒减少 300 点，但获得金钱的倍率 +1
27-5	黄泉がえりの香	明智光秀专用。体力为 0 时自动发动婆娑罗技，婆娑罗技中可以回复体力，每关限一次
28-1	日轮の冠	毛利元就专用。发动陷阱系固有技时不容易被中断
28-2	战蔷薇	上杉谦信专用。挑衅时可以冻住周围的敌人
28-3	剑豪の德利	岛津义弘专用。吃了神水或惠比寿樽后，在受到攻击前连击数上升
28-4	爆裂风林火山	武田信玄专用。婆娑罗技中固有技的连击数 +5
28-5	爱妻便当	前田利家专用。每分钟会出现一个饭团，吃掉之后攻击力 +100，每关最多 +1000。大武斗会中最多可以吃到 25 个
29-1	ブラズマ发生装置	本多忠胜专用。攻击形态中的火炮变为电浆弹
29-2	胡蝶のかんざし	浓姬专用。地面上的普通技变为拳脚攻击，其他招式不受影响
29-3	入信者募集の贴纸	扎比专用。被击倒的人会变为信徒，过关后还获得 10 倍于信徒数量的钱
29-3	ハンマ-忘れた!	伊月专用。装备后空手出战，不能回避、防御，不能放婆娑罗技，其他角色装备后有特殊台词
29-5	二天一流卑奥义	宫本武藏专用。挑衅时吐的口水增加，判定加强
30-1	旋风の落し物	风魔小太郎专用。空中攻击命中时连击数 +1，打倒空中的敌人金钱 +5
30-2	北条家无限炙	北条氏政专用。固有技北条家最高炙的时间延长 30 秒，受到攻击保持炙状态不变，连击数 +1
30-3	守护神の怒り	德川家康专用。固有技本多忠胜出阵せよ发动时不容易被中断，而且忠胜的火炮变为电浆弹
30-4	传说の舞台	今川义元专用。固有技ないろ晴舞台使用时，周围的杂兵会跟着一起跳舞
30-5	风吕院帝	本愿寺显如专用。固有技特选 筋肉玉发动时不容易被中断，而且发动中受到的伤害减少

专用道具

这是2代就有的设定。游戏中每个角色都有一件该角色专用的装备道具。这个道具必须由对应角色装备才会发挥效果。在2代中只要在各角色故事模式的第4关完成特别恩赏，就会出现专用道具。由于本作取消了老角色的故事模式，新角色中只有三人有故事模式，因此设定为所有角色的专用道具都可以在黑店里花30000两购买。在阿市、浅井长政和片仓小十郎的故事模式中完成第4章的特别恩赏，之后找到并打开秘宝箱就可以免费获得他们的专用道具。秘宝箱的样子很特别，位置也不偏僻，找起来一点也不困难。具体条件如下——

片仓小十郎：长谷堂风云战，将忍者头全部击破。注意最后两个忍者头在与风魔小太郎对战时才会出现。

阿市：最北端一揆勃发，杀光所有的**いつき**亲卫队。注意在与伊月对战时还会不断出现亲卫队。

浅井长政：农村防卫战，过关时民家至少幸免1个以上。注意本关打死“三好三人众”后就过关了，要趁过关前的几秒钟快速找到宝箱，还好宝箱就在附近。

全道具说明

在游戏的每一关里，只要满足特定的条件，就能获得特别恩赏。如果顺利达成条件的话，屏幕上会出现特别恩赏获得的巨大字样，这样过关后就能取得额外的奖励。在本作中仅有故事模式的3个角色用得着这个方法，因此特别恩赏的实际意义不大，可以当成是每一关的小挑战。与2代重复的关卡特别恩赏条件是相同的，这里只列出追加关卡的特别恩赏条件。

关卡名称	特别恩赏条件
姊川成败战	成功守住所有的砦
热血！武田道场 壹	4分钟内过关
人取桥の战い	破坏所有的冰块
姊川降魔战	腐食香炉全部破坏
武田战线强行突破	成功守住街道
小牧长久手の战い	3次击败本多忠胜
双龙の决斗	与伊达政宗的第一战在30秒内解决战斗
手取川の战い	雪组组长全部击败
热血！武田道场 贰	在达摩叩击的环节中得分超过12000
苍红共斗战	遭遇明智光秀和森兰丸后，1分钟之内将两人击破
长谷堂风云战	击败全部的忍者头
本能寺宿命战	击败所有的敌部队长
山崎灭杀战	击败所有的敌部队长
大佛殿炎上战	破坏所有的不死香炉
天王山抹消战	1分钟内击败猿飞佐助和春日的分身
热血！武田道场 叁	击败武田信玄的全部分身
松永军迎击战	救出全部4名人质并将其护送至城门

模式篇

天下统一

在2代的攻略中已经对天下统一模式进行了详细解说，规则设定上的变化很小，这里补充两点。

关于乱入关卡，除了官本武藏之外，还追加了“松永军迎击战”，这个其实就是1代中的刷宝关卡“国境防卫战”的强化版，只是难度大大提升，除了守住敌人的疯狂进攻，还有解救人质，打倒BOSS的环节。乱入是随机发生的，不过必须满足以下两个条件：一、宫本武藏或松永久秀目前都没有乱入；二、玩家在天下统一模式中已经进行了3次战斗。满足以上两个条件后，5次战斗之内乱入的几率是5%，7次之内是10%，9次之内是15%，11次之内是20%，12次或12次以上是25%。

另外，由于本作追加了双打的设定，双人达成天下统一时，两人的相关称号可以一起取得，这样可以节省一半的时间。只不过双打分屏对视野的影响比较大，打起来不是很爽。其实只要单打至最后一关，再开双手柄双打达成天下统一，也是一样可行的。若想实现快速统一，可以通过反复读档，让CPU之间多发生战斗，每个回合CPU间最多爆发3场战斗，这样算下来的话，最快打5场战斗就能统一。

大武斗会

这一作的大武斗会与2代的变化很大，最大的特点是可以双人合作，这不仅仅指可以双打，在单人游戏时同样是选两名武将，在战斗中，只要同时按R1+R2键，就可以实现瞬间换人。待机的角色可以慢慢恢复体力，而玩家控制的一名角色如果死掉的话也不会直接GAME OVER，只要过关就能以红血状态复活。两名角色的体力和婆娑罗都分开计算的，惟有战极魄力是一起算的。双人出战的话，获得的经验值是两人平分，而总量不变。打过大武斗会50层后，可以获得两名角色的第3件解锁防具；打过大武斗会100层后，可以获得两名角色的第8件解锁武器，同时开启“极·大武斗会”。

大武斗会和极·大武斗会的区别在于，大武斗会的奖品是经验值，若能一口气打过一百关，可以拿到多达100万的经验值！而极·大武斗会的奖品是金钱，100连胜则可以拿到100万两！通过极·大武斗会的50层和100层同样有解锁武器和防具赠送。极·大武斗会有限制时间，如果过关时仍有剩余时间，则会累积到下一关中去，所以时限不怎么紧张。只是极·大武斗会不能每十层存一个档，必须一口气打完。

挑战状

这是大武斗会的特有要素。所谓挑战状，就是给玩家出的课题，一共20张，每张3个挑战。完成挑战状可以获得金钱奖励，全部完成的话接下来在大武斗会中取得的金钱和经验值统统翻倍，并有相关的称号和奖杯。每张挑战状的每个课题都必须在一关之内完成，不能累计，但3个课题不必在一关内同时完成。活用每十层一次的存档机会，难度会下降不少。总共60个课题可以分为以下11类：

XXX Hitsコンボを決めてみせよ！	打出XXX连击
XXX两稼いでみせよ！	赚到XXX两金钱
敌をXXX人击破してみせよ！	击败XXX人
X分以内に胜利してみせよ！	X分钟以内过关
跳ね返しをX回决めてみせよ！	弹返X次
挑发をX回决めてみせよ！	挑衅X次
无伤で胜利してみせよ！	无伤过关
ガ-ドを使わずに胜利してみせよ！	不使用防御过关
バサラを使わずに胜利してみせよ！	不使用婆娑罗技过关
战极ドライブを使わずに胜利してみせよ！	不发动战极魄力过关
跳ね返しをX回决め无伤で胜利せよ！	弹返X次且不受伤过关

这11类课题中，真正有难度的只有连击、金钱、人数以及弹返且不受伤过关。连击、金钱、人数其实都可以归为一类，因为敌人越多，连击数就越高，获得的金钱也就越多。推荐关卡自然是没有敌大将、只有斗士，且杂兵会源源不断出的关卡。运用障眼法可以确保斗士不来找你的麻烦，之后就耐心地杀小兵吧！达成任务后会获得一个小饭团，另外还有观众的喝彩声。推荐人选是浓姬，只要让她进入秋津の渡り，拉开距离狂开枪就能轻松完成连击、金钱和杀人数了。弹返且不受伤过关的难度的确很高，第20张挑战状要求5次弹返！但也并非不可能完成，一方面可以装备第一套防具以及跳ね返しの锷，会让弹返难度下降不少，关卡选择也是纯杂兵关卡，例如第51层，失败了就读档重来。还有一种偷懒但十分有效的方法是使用连发手柄，只要正对敌人连发防御键，弹返成功率可达九成以上！仅凭几率也能达成连续5次弹返不受伤。

奖杯篇

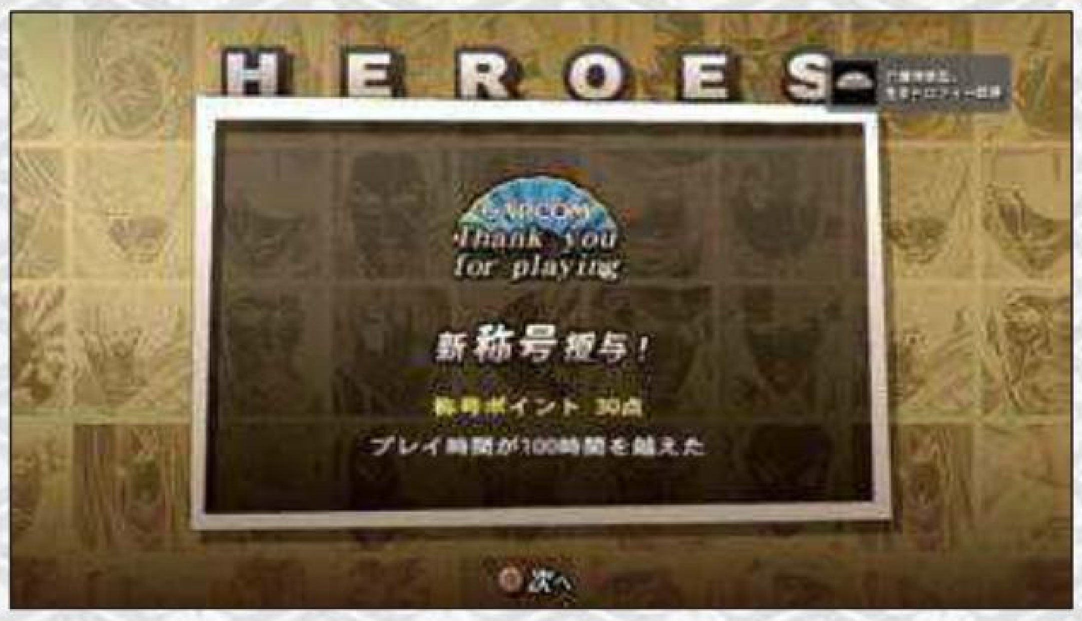
奖杯总数	55	铜杯	45	银杯	8	金杯	1	白金	1

白金难度	4/10
白金所需时间	100小时*
在线奖杯	0
最少通关次数	3+4+15
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	最好有连发手柄

本作称号总共有84个，每个称号都对应一定的点数，总计800点。点数累计到一定程度可以获得特殊的奖励。累计100点可以获得热唱つづみ、200点可以获得神の领域，300点可以获得火事场の马鹿力，400点可以获得坏れかけの时计，500点可以获得连击の后光。500点以上不会再有任何奖励。部分称号在2代中就已经出现了，如果在2代中已经拿到了，那么在继承记录后就可以直接获得。奖杯方面并不完全与称号相对应，每个角色达成天下统一均有一个称号，都是1点，在2代中有对应奖杯，这一作中就没有了。除去这30个称号，其他称号都对应该奖杯，并追加了一个白金，总共55个奖杯。但是2代中取得的称号无法直接变成奖杯，而是需要再一次达成条件，才会在战斗结束或是天下通一达成时弹出奖杯。整个合集弹奖杯的速度有点慢，耐心等上几秒吧！

白金路线

本作白金时间可以控制在40小时左右，游戏时间100小时的奖杯单纯挂机即可，但高效取得白金需要按照2代白金路线中所说的方法打好基础，这样才能尽可能地减少重复劳动。



1. 片仓小十郎、阿市、浅井长政三人分别购入第7武器和第1防具，将他们的故事模式普通难度通关，开启商店中所有的要素。缺钱的话可以先用较强的角色打一次大武斗会。

2. 八名新角色天下统一模式通关。理论上最低通4遍即可，只要打到最后一关改成双打再通关，就算两人都达成天下统一了。不过因为新角色并非个个都好用，在4遍之内让他们完成所有的特殊条件奖杯是不现实的，需要改用其他强力角色多通上几遍。如果对能否中断没有限制，可以在最后一关换上一个新角色。

3. 全员大武斗会制霸！最少要打15遍，其中一遍要一口气打100关；一遍要完成全部挑战状；一遍要通过极·大武斗会（也是一口气100关），其余12遍随意，以一强带一弱的方法会比较简单。

4. 选高速型角色在自由合战中打过所有还没遇到过的关卡，如果在游戏过程中特意记录一下，收尾时可以节省些时间。

5. 到目前为止应该还是有不少的角色没有取得全部武器和防具，道具一般也还拿不全，利用后文所述的方法刷全。

6. 挂机直至游戏时间达到100小时，可以在“战历”项目中查看游戏时间，并且请一定要挂机注意方法，以免浪费时间。

武器防具刷法

虽然有100%获得LV1解锁状态武器和第2防具的方法，但是往往需要通一次天下统一模式，费时费力，因此可以改用高几率方式来刷，也就在自由合战里面选2星关卡来打。装备方面除了提升角色能力的武器道具，最重要的是装备“2度目のくじ引き卷”和“一八のおみくじ”，过关后等于多了两次抽取武具的机会，大大提升获得几率。由于解锁武器和防具只会出现在豪华武具当中，关卡选择方面也有些讲究：

缺第2武器时打普通难度“严岛の战い”，只需要一路跑过去干掉毛利元就便可过关，花不了一分钟，第2武器100%入手；

缺第4、第6武器或第2防具时打究极难度“川中岛会战”，虽然要打三分钟左右，但也比一般的究极难度关卡短。本关可以入手两件黄金武具，加上道具的作用，打一次相当于有6次机会，一般刷两三次就有收获。另外，天下统一第一次出征也具备高几率获得解锁武器防具的特点，因此前田利家、阿松、前田庆次、织田信长、浓姬、森兰丸、德川家康、本多忠胜这8名角色在刷时，可以选择究极难度的天下统一模式，第一战打“姉川蹂躏战”，这一关难度低，而且一次能拿三件黄金武具，中奖机会也就增加到了9次，几率相当大。

全トロフィー取得
白金

取得条件： 获得除此之外的所有奖杯

初めてのFEVER
铜杯

取得条件： 大武斗会及对战以外，任意一关最大连击数500Hits以上达成并过关（1点）

奖杯说明： 注意！本作奖杯条件中的“任意一关”是可以在自由合战中选关的，不必像2代那样，非要打天下统一模式才能解锁奖杯。

コンボマスター
铜杯

取得条件： 大武斗会及对战以外，任意一关最大连击数2000Hits以上达成并过关（5点）

スーパーコンボ
铜杯

取得条件： 大武斗会及对战以外，最大连击数10000Hits以上达成并过关（25点）

奖杯说明： 由于增加连击数的道具被删，原先增加连技数的武器也改了性

能，所以要打出高连技难度有所上升。推荐竹中半兵卫打自由合战的“最北端一揆勃发”，难度选择困难或究极，装备方面可以装上“连击扇子”、“鬼神の法具”这些对连击有帮助的道具，打连击的主力技当然就是“华やかに”，注意要连打增加HIT数。由于据点敌人并不是无限的，所以1万连击还是要找对地方。推荐关卡中间，兵长为巨棒兵的那个据点，在正对他时他会抡起巨棒旋转接近玩家，把他引得远离据点，再用“障眼法”让他不出现在视线之内，他就不会来干扰玩家了。这个据点左侧应该还有一个号角兵，千万不要杀死他，而是时不时转动视角令其出现在屏幕内，这样一来就具备据点出兵和号角召唤的双重效果，总共可以收割大约1500个杂兵，对达成1万连击来说已经足够了。另外，战极不用节省，满3级就爆，HIT数加起来超快。

热唱侍
铜杯

取得条件：任意一关装备热唱系道具（热唱びわ、热唱つづみ、热唱こと）后过关（1点）

あんたが大将
铜杯

取得条件：任意一关装备ごますり棒后过关（1点）

桃色大将
铜杯

取得条件：任意一关装备白金切符后过关（1点）

心眼の达人
铜杯

取得条件：任意一关装备常暗の眼镜后过关（3点）

リセット侍
铜杯

取得条件：大武斗会以外，任意一关装备2度目のくじ引き券后过关（1点）

おみくじ侍
铜杯

取得条件：任意一关装备一八のおみくじ后过关（1点）

ギャンブル侍
铜杯

取得条件：大武斗会以外，任意一关装备あぶく钱の财布后过关（1点）

くいしんぼう将军
铜杯

取得条件：大武斗会以外，任意一关单人吃掉30个以上的饭团后过关（3点）

奖杯说明：每杀50人可以获得一个小饭团，在刷杀7000人天下统一的奖杯时可自然达成。

钢铁の肝脏
铜杯

取得条件：大武斗会以外，任意一关单人吃掉30个以上的神水和惠比寿樽后过关（3点）

奖杯说明：可以打“关原の战い”，杀一个小队长就会掉一个神水。

财宝ハンター
铜杯

取得条件：大武斗会以外，任意一关单人获得24个以上的玉手箱和武具箱（12点）

奖杯说明：方法在2代中已经讲过了，在“小田原急袭战”中获取极限数量的玉手箱和武具箱。不过因为要打三次500连击，所以还是找个打高连击比较容易的角色来挑战这个奖杯吧，比如竹中半兵卫。

逆转ホームラン
铜杯

取得条件：大武斗会、对战以外，任意一关在重伤红血状态下过关（3点）

逆转满垒ホームラン
铜杯

取得条件：大武斗会、对战以外，任意一关在重伤红血状态下用究极婆娑罗技击败敌总大将过关（5点）

バサラ者
铜杯

取得条件：大武斗会、对战以外，任意一关用婆娑罗技击败敌总大将过关（3点）

挑发王
铜杯

取得条件：大武斗会、对战以外，任意一关用挑衅技击败敌总大将过关（5点）

奖杯说明：用宫本武藏选个短关卡，把BOSS体力打到很少，再一口痰吐死。

见切りの名手
铜杯

取得条件：大武斗会、对战以外，任意一关用弹返击败敌总大将过关（3点）

百战炼磨の兵
铜杯

取得条件：大武斗会、对战以外，各模式累计打过100关（5点）

百万长者
铜杯

取得条件：累计获得的金钱超过100万两（8点）

奖杯说明：取得金钱数量是继承的，2代白金的话，这可能会是你第一个获得的奖杯。

ゴールドメンバー
铜杯

取得条件：购买商店里的全部商品（15点）

奖杯说明：注意加能力的食物和角色专用装备只需要有一名角色全部购入即可，其他道具要全部购买。那些不太实用的高价商品一开始可以不用急着买，在抽奖机会比较多的情况下就用掉一些，如果摇出5折和免费赠送一件商品时再购入，可以节省大笔开支。

道具マニア
银杯

取得条件：全部装备道具收集后过关（40点）

奖杯说明：游戏后期才能获得的奖杯，500点称号点数是必须的，商店也要全部搬空。虽说从2代可以继承不少的道具，加上刷武器防具过程中也会获得各种道具，但正常情况下，下面三个奖杯全部取得后应该还剩一两件道具尚未取得，而这一两件往往是只能在天下统一通关时从财宝中开出的道具。即便一些特殊条件奖杯需要玩家多打几遍天下统一模式，但是总计应该也不会超过10遍，这类道具全部获得的几率不高，但是玩家也不必一遍又一遍重打天下统一模式，只要通过反复读档，培养出一个拥有10级财宝的大国，在达成天下统一的前一关留个存档，通关后没有开出自己想要的道具就不存档，直接读档重打最后一关，这样反复刷几次，应该就有成果了。

武器マニア
银杯

取得条件：全武将的全部武器收集后过关（40点）

防具マニア
银杯

取得条件：全武将的全部防具收集（30点）

奖杯说明：全武器防具的解锁条件、速刷方法前文都有详述，同时玩家还需要让所有角色都完成大武斗会或极·大武斗会。30名角色，打2代时过了一个，还有29个，依然需要打至少15次才能入手全角色的最强武器和防具。

合战マスター
铜杯

取得条件：打过全部64个关卡（20点）

奖杯说明：有相当一部分的关卡不会在天下统一模式中出现，还是得在自由合战里头选关来打。打的时候做个记录，以免重复或遗漏。

爱MAX
金杯

取得条件：全武将等级MAX（100点）

奖杯说明：因为存档继承和全开放的关系，只需要将每个新武将的等级升上一级就OK了，差不多算是白送的金杯。

THANK YOU FOR PLAYING
银杯

取得条件：游戏时间超过100小时（30点）

奖杯说明：非常闹心的奖杯，因为游戏时间只计算在合战中的时间，菜单、界面、装备、暂停、剧情动画、击破总大将后的垃圾时间……都不算在游戏时间内！比如打一次武斗大会，明明显示时间花了一个半小时，但累计上去的游戏时间可能只有30多分钟。拿齐除白金外的其他奖杯，可能累计时间只有二十几个小时，也就是说要硬生生地挂机70小时以上！挂机可选择严流岛の决斗，装一堆加攻道具，还有鬼火の蜡烛、备えの神水，单纯放置，机器要休息时就上前爆战极，一个婆娑罗技搞定收工。还可以去“战历”中查看总游戏时间。

天下人 铜杯

取得条件: 普通难度天下统一模式通关（10点）

日本一 铜杯

取得条件: 困难难度天下统一模式通关（15点）

宇宙一 铜杯

取得条件: 究极难度天下统一模式通关（20点）

ワンパタ-ン武者 铜杯

取得条件: 天下统一达成时至少一关不使用固有技和婆娑罗技过关（1点）

奖杯说明: 没有特别说明的特殊条件奖杯请参考2代同名奖杯的拿法。

ワンパタ-ン将军 铜杯

取得条件: 天下统一达成时至少一关只使用婆娑罗技或究极婆娑罗技过关（5点）

千军万马の兵 铜杯

取得条件: 天下统一达成时至少一关在骑马状态下达成胜利条件（3点）

バサラ大将 铜杯

取得条件: 天下统一达成时所有的敌总大将都用婆娑罗技击破（10点）

STYLISH 铜杯

取得条件: 天下统一达成时至少一关无伤（13点）

SUPER STYLISH 银杯

取得条件: 在究极难度下不中断达成天下统一，且至少有一关无伤（50点）

阿修罗道 铜杯

取得条件: 不中断达成天下统一（3点）

电光石火の兵 铜杯

取得条件: 婆娑罗历3年12月之前达成天下统一（9点）

财宝プリ-タ- 铜杯

取得条件: 获得Lv.10的宝物（10点）

智勇兼备の将 铜杯

取得条件: 天下统一达成时总杀敌数在100以下（10点）

万夫莫敌の兵 铜杯

取得条件: 天下统一达成时总杀敌数在7000以上（10点）

FEVER侍 铜杯

取得条件: 天下统一达成时所有关卡的最大连击数都超过500（7点）

人类最强 铜杯

取得条件: 天下统一达成时击败乱入者宫本武藏（5点）

铁壁ガ-トマン 铜杯

取得条件: 天下统一达成时在“松永军迎击战”中解救全部人质（8点）

奖杯说明: 松永军迎击战是一个乱入关卡，出不出现有一定运气成分，由于这关还有些麻烦，所以最好是出现在普通或困难难度中。人质在关卡中期出现，一共4个，玩家控制的角色最好是速度型角色，比如上杉谦信，装加速道具也可以。注意要将救下的人质安全护送到城门处。

ゴッド英雄 银杯

取得条件: 天下统一达成时全关卡装备“神の领域”（30点）

奖杯说明: 可以选个强力角色打困难难度并装备“神の领域”，这样能和“日本一”奖杯一起拿。

天上天下唯我独尊 铜杯

取得条件: 究极难度下所有关卡只使用初期装备达成天下统一（25点）

鸡侍 铜杯

取得条件: 普通难度下所有关卡都装备第8武器达成天下统一（8点）

完全制霸 铜杯

取得条件: 全部30名武将均达成天下统一（22点）

奖杯说明: 2代已白金的情况下，只需要8名新增角色达成天下统一即可。

挑战制霸 铜杯

取得条件: 在大武斗会中完成1张挑战状（1点）

挑战完全制霸 铜杯

取得条件: 在大武斗会中完成全部20张挑战状（20点）

奖杯说明: 挑战状的要点在前文中有详细说明，推荐角色为浓姬。

大武斗会霸者 铜杯

取得条件: 大武斗会的100战完成（10点）

奖杯说明: 因为每十战就能保存一次，完全制霸其实没什么难度可言。如果想一口去搞定一百层，那得选一个强力角色带队，像毛利元就、真田幸村、上杉谦信、春日、片仓小十郎、猿飞佐助、阿松、丰臣秀吉、竹中半兵卫、明智光秀、浓姬、森兰丸、本多忠胜等角色带队都没什么问题，其中真田、森兰丸、阿松是专用道具很强，毛利靠的是高速挑衅的优势，婆娑罗技几乎可以连发。道具方面推荐“清正の虎皮、猛将の怒り、满腹数珠、无驮なき兵粮、怨念の再利用、觉醒の烧印”等等。挑战过程中最具威胁的其实是炸弹兵，谨慎一点的话可装个“爆风のお守り”。另外，在金钱允许的情况下，可以把主打角色的能力上升道具买满，打起来也会轻松不少。

极·大武斗会霸者 银杯

取得条件: 极·大武斗会100战完成（30点）

奖杯说明: 大武斗会制霸一次后开启极·大武斗会，虽说有时间限制，但时限很宽松，几乎不用在意秒数多少。不过极·大武斗会必须从1战打到100战，中间中断存档无效。这里推荐使用森兰丸，他的专用道具几乎就是为大武斗会专门设计的，用起来超爽，真是谁用谁知道！上杉谦信也不错，一招“神速”就可以秒杀一切。

大武斗会超人 铜杯

取得条件: 大武斗会100连胜达成（20点）

大武斗会神 银杯

取得条件: 大武斗会和极·大武斗均达成100连胜（50点）

奖杯说明: 100连胜也就是不中断，一口气打完全部100场战斗。

文 宇宙人 美编 anubis

“《超次元游戏》系列”第三作，经过了两部作品的改变，游戏的系统变得更加成熟，战斗也更具趣味和爽快感，新增的见闻者、游戏开发等系统使得游戏的探索要素更加丰富。可以说每一部续作，厂商都非常努力而又大胆地对系统进行了改良和完善。也正因为这样，系列每一步续作都给人眼前一亮的感觉。只可惜，本作依然存在不少 BUG。即使不影响到拿奖杯，这些缺陷还是暴露了厂商的不用心。而且迷宫的重复度实在太高了，需要不停刷的地方也很多，使得挑战奖杯的过程中难免产生厌倦，算是一些美中不足之处吧。

神次元游戏 海王星V		COMPILE HEART	角色扮演
PS3	神次元ゲイム ネプテューヌV		日版
	2012年8月30日	1人	6980日元
	无对应周边	对应玩家年龄：15岁以上	

系统详解

基本系统

角色状态菜单

1. 基本情报

项目	作用
HP	角色的体力，为0时不能继续战斗
SP	精神值，发动技能、女神化所消耗的能量
Next	距离下次升级还需要的经验值
Exp	角色一共获得的经验值

2. 角色能力参数

项目	作用
STR	物理攻击力
VIT	物理防御力
INT	魔法攻击力
MEN	魔法防御力
AGI	影响攻击回避率，逃走成功率
TEC	攻击命中率，会心发生率
LUK	同时影响命中率、逃走率、回避率、会心率
MOV	影响角色战斗中的移动范围

3. 装备栏

4.4 种属性的耐性值

5. 角色此时拥有的自动技能

项目	作用
アビリティ	固有技能，角色自身附带，不会改变的技能
ディスク效果	装备了的游戏光盘附带的效果
カップリング效果 from ？？？	从后卫角色中获得的援护技能

剧情点

推进游戏流程的时候，地图上会有紫色的 Event 文字提示下一步该去那里发展剧情，这些提示称为剧情点。基本上只要跟着剧情点走就不用担心卡关。另外，迷宫中也有剧情点，这些地点在画面中的表现是一块小小的水晶，具体位置能从大地图上查询，靠近之后就会触发剧情。

支线任务

公会是接受支线任务的地方，游戏中的支线任务按难度能分成 E、D、C、B、A、S 共 6 个等级，按类型可以分成讨伐和采集两种。任务名称前面的橙色正方形表示讨伐任务，绿色正方形表示采集。采集任务只要交纳相应的道具就能完成，讨伐任务则必须接了任务后，再去消灭对应怪物。任务完成的时候，画面的左上角会出现提示并想起特殊音乐。游戏中只有少部分的支线任务是流程必须完成的。任务名称后面有一个“章”字的是只有本章才出现的任务。章节结束时，任务完成的情况会影响到评价分数。而且有一个奖杯要求玩家的任务等级达到 S 级，因此完成支线任务是白金的重要环节。

根据完成任务的难度，玩家能获得一个任务点数，点数积蓄到一定数值以上，并且进行到特定章节之后就会出现“进升试验”任务，完成之后就能开启更高难度的任务了。以下是任务难度对应的奖励点数以及出现进升任务要求的点数，因为实际数据是隐藏的，仅供参考：

任务等级	E	D	C	B	A	S
奖励点数	1	3	5	6	8	10
进升必要点数	–	10	50	100	200	500

斗技场

斗技场的挑战根据难易度从 E~S 共 7 个等级，开启的状况跟支线任务同步，难度越高里面的敌人就越强悍，挑战奖励自然就越丰富，也有不少企划书要从斗技场中取得。斗技场中所有怪物都不会掉落道具，而且比通常状态强大。战斗开始时所有角色 HP 和 SP 全满，但是 EXE 为 0，菜单中原本“逃走”的选项会变成“弃权”，不需要走到场地边缘就能随时弃权离开。如果不小心被团灭不会 GAME OVER，也没有有任何影响。

道具开发

要开发一件道具首先要满足两个基本条件，第一是找到该道具的企划书，第二是收集齐相应的素材。游戏中玩家可以通过各种手段拿到不同道具的企划书，这时就能到开发中心查看需要的素材，集齐素材之后就能开发道具了。可开发的道具除了武器装备之外，药品、芯片、服装都能开发。每位角色的最强武器也是开发得到的。开发成功之后，以后就能直接在商店花钱买到相同的道具，这个设定对一些高级回复药来说非常重要，当然价格也不会便宜。企划书以及各种素材的入手方法可参考后文资料部分。

信仰度（シェア）

信仰度可以理解成市民（玩家）对这个国家（硬件阵营）的支持度。只要走到大地图上就能看到不同国家的信仰状态，紫色为**プラネテュ－ヌ**、绿色为**リ－ンボックス**、白色为**ルウイ－**、黑色为**ラステイション**、黄色为**エディン**。信仰心总值固定 100%，所以国家的信仰度是此消彼长的。

信仰状态可以通过完成工会的任务或者打斗技场进行调整。任务单的最下方会显示出完成这个任务之后，哪个国家的信仰值会上升和下降。上升和下降的量永远是同步的，假如下降一方的势力已经为 0，那么完成任务之后，两个势力的信仰都不会发生变化。

本作的信仰度不会影响到结局，而且每一章结束都会强制发生变化，作用并不如前作重要，但是信仰度会影响章节结束之后电视台的评价，所以完成一章之前记得将**プラネテュ－ヌ**的信仰刷到 50% 以上。另外，信仰度对该势力所属女神的能力参数也有影响，具体如下公式：

补正后能力参数＝基本参数×[1+0.01×(信仰度/3)]

见闻者

见闻者是本作新增加的重要系统，剧情进行到第二章开启，玩家可以支付一定金钱委托 NPC 去探索迷宫，然后一定日期之后回来汇报探索成果。在系统菜单的“见闻者”一项中就能执行。派遣画面左边会显示见闻者的状态，选择“待机中”的见闻者，然后选择支付金额，初期只有 100Credit，随着见闻者等级提升会增加更多的数额，最高可以给 10 万他们去探险。选择了金额之后就要选择前往的迷宫，基本上已经开放的迷宫都能派遣。见闻者进入迷宫之后，大地图上对应地方就会显示出该迷宫现在有多少个见闻者在里面。游戏中每一个迷宫都有相应的探索天数，玩家进入一次迷宫，出来之后就能令时间推进相应天数。而见闻者探索也是一样，只要经过相应的天数他们就会回来。

见闻者回来之后，再次打开见闻者菜单就能清算奖励，同时见闻者也会进入“休息中”的状态，休息时间跟之前探索迷宫消耗的时间一样。之后如果没有自动派遣指令，见闻者就会回到待机状态。

正在探索中的或者休息中的见闻者可以按□键来设定是否重复探索，如果设定了重复探索，在见闻者休息完之后再次打开见闻菜单，他们就会自动执行上一次的探索指令。注意正在探索中的见闻者可以取消任务，但是收了的钱不会吐出来，要避免这种情况，必须在休息中的状态按□键取消。

见闻者回归之后，打开菜单就能清算他们的探索成果。探索结果基本上是随机的，但是根据见闻者能力的不同，不同结果的发生几率会有所变化。

见闻成功率

每一个见闻者有五项能力参数，首先是“行动力”和“运”他们探索的成功率，具体公式如下：

成功率＝68%+[（行动力－1）×5%]+运×1%，（行动力＜10）

成功率＝90%+运×1%，（行动力＝10）

换言之如果“行动力”跟“运”都是 10，这位见闻者就必定能搜索出结果。

成果的分类

见闻者的成果大致上可以作以下归类：

A 类：获得道具、获得金钱

B 类：经验值倍率变化、采取变化、奖励金额变动、掉落倍率变化、敌配置变化

C 类：新迷宫发现、地标发现、见闻者发现

三种类的成果中，A 类触发率最高，B 类和 C 类触发率则根据见闻者的判断力提升。判断力为 10 时，最低的 C 类触发率是 35%。决定了大分类之后，再由见闻者的观察力决定引发何种结果。

其中，B 类属于迷宫变化的效果，触发之后玩家可以选择相信（**信じます**）和不信（**信じません**），如果相信的话一定天数内在该迷宫中探索或者战斗都能获得效果加成或削减，不信则不会发生影响。另外还要注意，如果派遣了多位见闻者进去探索同一个迷宫，触发了多个不同 B 类结果只能保留其中一个，比如第一位触发了“敌配置变化”并且相信了，第二位触发了“经验值倍率变化”，如果此时相信了第二位，那么“敌配置变化”的效果就会消失。

旗帜的影响

每个迷宫深处都有一根旗帜（フラッグ），玩家找到这些旗的时候可以选择折断或者立起。折旗或者立旗两种状态会令见闻者的结果发生变化，具体影响如下：

见闻结果	OFF	ON
敌配置变化	上位危险种	接触禁止种
采取道具变化	可采集到掉落物	可采集到理念芯片

见闻者加入

游戏初期只有 4 位见闻者，但是让他们去世界各地探索，他们就会找来更多的见闻者。见闻者有各自的能力，如果想发现这些见闻者，就必须往他们的居住地派遣见闻者才有机会。

见闻者	特性	居住地
しゃけこ	采取变化+10%	初期成员
かくねこ	见闻者发现+10%	初期成员
デンゲキコちゃん	敌配置变化+15%	初期成员
ファミ通ちゃん	新迷宫发现+10%	初期成员
アイエフちゃん	敌配置变化+20%	第七章之后加入
4Gamerちゃん	敌配置变化+11%	プラネテュ－ヌ
カメコ	新迷宫发现+10%	
トンデモシェフ	掉落倍率变化+10%	
Beepちゃん	见闻者发现+5%	
アスキ－ちゃん	新迷宫发现+5%	
ニテ－ル	奖励金额变动+10%	ラステイション
マ－リョ	掉落倍率变化+20%	
ミスオ	经验值倍率变化+1%	
フイナンシエ	采取变化+10%	
こたつちゃん	采取变化+10%	
おちょうちょ夫人	敌配置变化+10%	
天宫リント	敌配置变化+10%	ルウイ－
ネコ	获得道具+10%	
冥王四郎	－	
イク－ワ	奖励金额变动+15%	
魔王样	－	
殿样	经验值倍率变化+10%	
毛ッピ－	地标发现+30%	リ－ンボックス
キララ	见闻者发现+10%	
魔法少女	道具发现+10%	
シカ娘	新迷宫发现+20%	
自宅警备队	－	

游戏光盘开发（ディスクメイク）

游戏开发是本作新增加的重要系统，说白了就是将各种技能自由镶嵌到一件空装备上，让角色穿上后能够发挥这些效果，所谓的游戏其实只是一件装备而已。

玩家消灭掉不同的接触禁止种怪物之后能够获得“**大きなメタル**”（大金币）这种道具，之后**プラネテューヌ**左下角会出现神秘剧情点。进去跟谜**の**男对话之后就能用大金币换取游戏载体（**ブラックディスク**），大金币后面的英文字母决定载体种类。除了载体之外，开发游戏还要用到理念芯片（**アイディアチップ**），芯片附带各种技能，可以通过击败上位危险种等多种方法直接得到。芯片有黄、蓝、红三个种类并且有不同等级，而不同载体只能装上特定颜色特定等级以下的芯片，无法装上同颜色比它等级高的芯片。比如某载体的黄色只有 Lv3，那么 Lv5 的芯片就不能装上去，但反过 Lv5 载体可以装 Lv3 芯片。

芯片满足特定的组合会出现“神作”的判定，除了芯片附带的技能之外还能触发附加技能。当然也可能出现“渣作”的判定，引发各种负面技能。所有载体都能重复刻录，但是芯片一旦使用就无法拆出来，重新刻录会直接舍弃掉原有的芯片，因此要慎重使用。

NEPU 电视台

同样是本作新增的系统，一般是一个章节刚开始或者结束之后观看。章节开始前进入教会调查电视就能触发，一般为三个节目，第一个只是无关重要的新闻，第二个是电视购物，能够直接买到相当实用的道具，如果资金不是特别紧张的话就直接买下来吧。而第三个节目则是问答环节，问答环节每答对一个问题就会获得一件道具奖励。章节结束之后则是恶搞**ファミ**通评分的节目，节目中会根据玩家各项表现进行评分，然后根据高分奖励不同的道具。

电视购物商品

章节	商品	价格
2	リフレクス×10	980
3	パララキシンン×10	980
4	タフミ－ル×10	
5	ブランまんじゅう×3	4980
6	スライヌ肉まん×5	980
7	ヒ－ロ－ソ－セ－ジ×5	4980
8	SPチャ－ジ×10	1480
9	马鸟の马刺し×5	19800
10	ネプギアンダム	49800
10	ネプビタンEXⅡ×3	99800

电视问答正确答案

章节	问题	答案	奖励
2	1	ネプギア	ヒ－ルグラス×2
	2	女神メモリ－	インテリブ－スタ－×2
	3	ぷるるん	デトキシン×2
3	1	见闻システム	パララキシンン×2
	2	ブラックハ－ト样	ネプビタン×2
	3	ラステイション	ネプビタンC×2
4	1	ブラン样	タフミ－ル×2
	2	ベ－ル	アンチヴェノム×2
	3	ネプデュ－ヌ	アンチパララキシンン×2
5	1	ネプギア	アンチシ－ル×2
	2	主人公	ネプビタンスペシャル×2
	3	故障保证がない	アンチウイルス×2
6	1	プリン	ヒ－ルポッド×2
	2	オデコ	生命の欠片
	3	アプネス	イジェクトボタン×2
7	1	イエロ－ハ－ト	P・SPチャ－ジ×2
	2	イストワ－ル	ヒ－ルサ－クル
	3	ノワ－ル	ヒ－ルドリンク×2
8	1	ラム	超万能药×2
	2	ブラン	クイックブ－スタ－Z×2
	3	乙女	元气の欠片×2
9	1	ネプギア	イジェクトボタン×3
	2	ねぷてぬ	P・SPチャ－ジ×3
	3	プルル－ト样	ヒ－ルポトル×2
10	1	クロワ－ル	ネプビタンスペシャル×2
	2	タリ	P・SPチャ－ジ×2
	3	ナス	ネプビタンEXⅡ×2

电视节目评分标准

每章结束之后，NEPU 台会对玩家上一章的表现进行评价，评价的项目是完成任务、信仰心、见闻者、杀敌数 4 项，每项最高 10 分，4 项加起来就是这关的总分。分数在 30 分以上能获得额外的奖品，35 分以上的奖品非常丰富，注意游戏有一个奖杯要求玩家某一章获得 40 分评价。每个项目都有各自的评分标准，具体如下：

任务：完成特定的任务才能得分，特定任务一共 10 个，每个 1 分，全部完成满分。

信仰心：根据章节结束时プラネテューヌ的信仰值百分数评分，每 5% 得 1 分，50% 以上即可满分。

见闻：根据见闻者派遣次数评分，第 2 章每派遣 1 次得 1 分，此后的章节每派遣 2 次加 1 分。派遣 20 次即可满分。

杀敌数：根据击破的敌人数量评分，20 个得 1 分，此后每击杀 10 个加一分，消灭 110 个敌人即可满分。

每章指定的得分任务

章节	任务名称				
2	东の方の畑で	矛盾した善意	バ－ボン	シャンプル祭り！	トレ－ドスレ
	アンダ－グラウンド	きのこVSたけのこ！	挑战者	奴らが动き出した…！	主人公机とは
3	リア充扑灭计划	有名なアレ	押し付けの善意	リアルで…	7にそなえて
	重し求む！	不审者目击报告	おひなさま	新人女神のくせに生意气だ	初回限定のギタコンが－！
4	サボりの代偿は高いのにゃ	つよがに	もやしガ－ルの挑战	マジェコンヌを生まないために…	新型、パ－ツ入荷！？
	传说の…！？	珍笛职人	毒の位置	ナ－スの仕事	扫除と退治
5	(`・ω・´)らんらん	复仇	规格外ゲットだぜ?	欠陥品などではない	リ－ンボックスの女神は巨乳です
	ゴ－レム制作	邪教のル－ム	ホントばか	引退のこころ残り	ニンジンいらないって！
6	土管の中身	战斗教义指导要纲1番	究极の调理器具	荒らしちゃうぞ！	変わらない弱点
	全てを蹴散らしてやる！	冥界よりの宿命を背负いし堕天使	たのしいけいやく	公式になりたい！	私は…あの人に胜ちたい！
7	ベスとは何か?	战斗巡礼那	あああ…ベ－ルさまっ！	不遇のカニ	ラステイションジャングル
	これより课外授业を开始する	魂！魂！魂！ホビ－魂！	マジェコンヌを生まないために…2	战车を爱する男	许せないロボ
8	罚をくれてやろう	アレを连想しちゃうぜぇ…！	怖かろう	究极の食材	战车を爱する男2
	顺从な手驹がほしい	にゃんこのおけけ	さすらいのにおいフェチ	次元の壁を越えて	あのバッジ
9	仆らが望んだ女神だ	グウウツレイトな汉！	交涉失败	污染警报！	憎い！绿が！
	トラップ	クリエイタ－のストレス解消	カスがかかるトラップ	不遇の魔物	珍笛职人2

章节	得分					
	35分以上			34~32分		31~30分
2	ヒ–ルポトル×3	ビ–ムカタナ	大きなメタルA	ヒ–ルポトル×3	ビ–ムカタナ	ヒ–ルポトル×3
3	ネプビタン×3	ベ–シックハンマ–	大きなメタルC	ネプビタン×3	ベ–シックハンマ–	ネプビタン×3
4	クイックブ–スタ–×3	テスタメント	大きなメタルE	クイックブ–スタ–×3	テスタメント	クイックブ–スタ–×3
5	万能药×3	ふしあわせうさぎ	大きなメタルG	万能药×3	ふしあわせうさぎ	万能药×3
6	ネプビタン×3	グラムブレイズ	大きなメタルI	ネプビタン×3	グラムブレイズ	ネプビタン×3
7	デトキシン×3	妖刀・村正	大きなメタルK	デトキシン×3	妖刀・村正	デトキシン×3
8	ネプビタンEX×3	ネコサンパペット	大きなメタルM	ネプビタンEX×3	ネコサンパペット	ネプビタンEX×3
9	ネプビタンEXⅡ×3	机械枪ドレットノ–ト	大きなメタルO	ネプビタンEXⅡ×3	机械枪ドレットノ–ト	ネプビタンEXⅡ×3

各章高分奖励

按键	作用
左摇杆	控制角色移动
右摇杆	调整视角
△	打开菜单
□	检索隐藏道具
○	调查，确认，攻击
×	跳跃
R3	快速调整视角
START	查看地图
方向键↑	拉近视角
方向键↓	拉远视角

迷宫探索

遇敌方式

本作迷宫探索部分依然是采用可见的遇敌方式，玩家只要跟敌人有接触就会切换画面进入战斗。在迷宫中按下○键角色会使出攻击，如果打中地图上的杂兵就能以先制状态进入战斗，相反，如果在攻击判定出来前或者攻击后的硬直中被怪物碰到就会反过来被怪物先制，背后被碰到同样会被先制。前作中，等级太低的怪物可以直接在迷宫中拍死的设定在本作被取消。不过这倒是方便刷素材时也能以先制状态开战。

战斗基本操作

按键	作用		
	第一页	第二页	发动攻击后
△	发动技能	女神化/女神化解除	高速攻击
□	EXE DRIVE	换人	重攻击
○	发动攻击	使用道具	破防攻击
×	防御	逃走	停止攻击
摇杆	控制角色移动		
方向键←/→	更改技能指定对象		
方向键↑	拉近视角		
方向键↓	拉远视角		
L1	当前角色逆时针旋转		
L2	当前角色顺时针旋转		
R2	指令菜单翻页		
R2	快进、跳过动作演出		
右摇杆	调整视角		

队长设定

迷宫探索的时候，玩家可以自由将任何角色设置成队长，这样，迷宫里走动的就会变成该角色了。原本队长设定只是换张贴图满足不同人的喜好，但是本作中加入了角色挑战系统，使得角色当队长在探索迷宫的时候也能获得能力提升。另外，本作有很多迷宫中的杂兵或者BOSS会死命追着队长攻击，利用这个特性可以让**ブラン**这种防御力比较高的角色当队长吸引火力。

战斗方式

当轮到玩家角色的回合时，玩家可以控制该角色在有限的范围内移动，角色前方的矩形是攻击范围，在这个范围内的所有敌人都会受到攻击，不论数量。本作的战斗取消了AP值的概念，在自己的回合中，每个角色只能执行一次以下其中一项行动：发动攻击、使用技能、使用道具、换人、防御。发动攻击之后，玩家可以从高速攻击、重攻击、破防攻击这三种攻击方式中随意选择三次进行搭配，从而形成一套完整的连击。

三种攻击的特性

高速攻击：威力较低，但是优点是连击数高，方便积蓄EXE槽和提升伤害倍率；

重攻击：威力较高，但是连击数相对较少；

破防攻击：威力和连击数介乎高速攻击和重攻击之间，但是削减GP的效果非常出众。

战斗系统

画面解释

1. 前卫角色情报，对应后卫角色的头像会在左下方显示；
2. 指令菜单；
3.EXE槽；
4. 相对行动顺序，实际顺序会根据角色的行动而变化，使用了高级技能或道具、多次攻击都会令相对顺序延后；
5. 攻击范围，大小由角色手上的武器而定；
6. 移动范围，大小由角色的MOV值决定；
7. 敌人情报。

攻击设定

跟前作一样，角色的招式设定是一个九宫格的画面。九宫格的横行是表示攻击类型，而竖列是连段位置。发动攻击的第1招是不能更改的，之后第2~4招能够对三种攻击类型进行随意设定。实战的时候系统就会根据每一列的安排给出三种攻击选项。

设定的每一招都会占用一定量的CP，越强的招式占用CP就越多。所以预设攻击招式的时候还要合理分配CP，让该角色能够使出应对不同场合的连击方案。比如破防之前可以怎样攻击，破防之后可以怎样兼顾伤害同时堆高连击数。这些战术都要在攻击设定中体现出来。

设定画面的最下方还能设定EXE终结技。4个位置分别对应不同的键位。

SP技能

角色们的特殊技能，种类相当丰富，除了有更大范围的攻击之外，还有异常状态、能力提升/下降、HP回复等众多支援效果，具体根据角色自身特性而定。发动SP技能会消耗HP下方的SP槽，本作的SP值跟前作不同，除了使用道具、升级或者离开迷宫之外就没有其他恢复手段了，因此SP技能不能随便使用了。

女神化

第一章的末尾跟**マジェコンヌ**的战斗中会开放女神化能力。此后，战斗菜单中开放“女神化”指令，选择之后就能消耗 20% 的 SP 让该角色变身。因为本作参战角色中没有厂商系（全都去 DLC 了），所以全部角色都能女神化。女神化之后的优势体现在所有能力参数大幅提升，同时还能利用身体不同部位的芯片进一步强化能力，部分技能的威力会发生变化。因此女神化的战斗力非普通状态可比拟的。

该场战斗结束，感染病毒状态，或者 HP 耗光了战斗不能，女神化状态会被强制解除。变身之后第二个回合也可以在菜单中手动解除，只不过毫无意义罢了。部分剧情战斗开始时，在场的所有角色都会强制以女神化状态开始（后卫角色依然是普通状态），这种情况下不能手动解除女神化。

EXE DRIVE

本作的必杀技系统，战斗画面中指令菜单上方有一条 EXE 槽，玩家进行攻击或者被攻击都能积蓄这条槽。蓄满一格或以上就能在普通攻击之后发动 EX 终结技，消耗一格或以上的 EXE 槽能够发动威力巨大的必杀技或连携攻击。EXE 积蓄方式由连击数而定，因此高速攻击积蓄起来会更加方便。但是像プルルート的“ぷるるんぶれいく”这些能够打出高连击数的重攻击也有不错的效果。EXE 槽在玩家离开迷宫的时候就会被清空。所以挑战 BOSS 之前建议先在迷宫中打几场杂兵战，积蓄适量的 EXE 槽。

必杀技的威力远胜于普通攻击或 SP 技能，就算是对抗后期的 BOSS，破防后从背后使用依然能发挥出一击逆转的效果，但是缺点消耗 EXE 槽，因此不能随意发动，毕竟 EX 终结技也会受到影响，所以必须瞄准机会让伤害最大化，争取一击奠定胜局。

EX 终结技

本作的 EX 终结技系统有较大的变化，EX 终结技被设定成 3 个等级，玩家可以随意将已经学会的 EX 终结技预设到□、○、△、× 四个按键上。当玩家打完一套连击之后，如果 EXE 槽足够就会进入 EX 终结技选择界面，按下这些按键就能让角色追加攻击了。实战中能发动哪个等级的 EX 终结技，取决于 EXE 槽积蓄的格数。终结技本身不会消耗 EXE 槽的，所以当 EXE 槽越高的时候，队伍整体的战斗力都会提升。

连携攻击

游戏的连携攻击分组合连携（カップリング）和阵型连携（フォ－メ－ション）两种，前者是需要特定的两位角色组成前后卫搭档，并且她们之间的好感度达到一定要求才能发动，后者是要求指定的角色同时在场。不论哪一种连携攻击，发动的角色都必须已经学会该技能，并且同时在普通状态或女神化状态。只要满足这些条件，战斗中就能消耗 EXE 槽发动威力强大的连携攻击了。连携攻击的威力胜于必杀技，但是代价发动条件更难，消耗的 EXE 槽更多（消耗量 = 发动人数），实战中要慎重使用。

好感度 & 组合

跟前作一样，本作的队伍能够最多安排前后卫各 4 人，前卫跟后卫两两组合。前卫角色是直接上场战斗的角色，而后卫虽然不会上场，但是能发动一些持续技能，让前卫的战斗更加轻松。本作中每位角色之间都有好感度的设定，好感度会影响到后卫角色给予前卫支援的技能。某些后卫技能会因为好感度太低无法生效。除此之外，好感度还会影响到连携攻击，好感度太低也是无法发动连携的，相反，好感度越高，连携攻击的威力越高。

好感度提升的方法让两名角色组队出战，每战斗 100 场就能让好感度 +1。

破防（GUARD BREAK）

敌人的 HP 下方有一行蓝色的 GP 槽（Guard Point），GP 只要没耗光，该敌人就能发挥出 100% 防御力。玩家的攻击除了能造成伤害之外，还能对 GP 造成不同程度的扣减，扣减量视招式而定（查看招式性能界面可以查看），当 GP 耗光之后就会进入破防状态，被破防的敌人受到的伤害是平时的 1.25 倍。破防状态会一直维持到敌人的回合开始。

敌人在每次开始行动之前 GP 都会有不同程度的回复，回复量一般不多。但是从破防状态恢复，GP 回复量会比较多。因此，面对 BOSS 或者大型怪物时，最基本的战术就是先想办法削减敌人的 GP，快要破防的时候就停止攻击等待多名角色连续行动的机会，然后破防，再让后面的同伴用强力技能或者必杀技重创敌人。

值得一提的是，GP 的扣减不会受敌人防御力影响，即使我们有时打出的伤害是 0，但依然能削减对方的 GP。

方向补正 & 连击补正

根据角色的攻击方向不同，造成的伤害也有一定程度的修正。从侧面攻击造成的伤害是正面的 1.2 倍，从背面攻击则是正面的 1.4 倍，这个修正对敌我双方都是有效的。因此进攻的时候出了要想办法攻击敌人背后，还要注意自己的背后不要向着敌人。

另外，随着连击数增加，攻击伤害也会出现补正。连击数越高，后续攻击的伤害就会越高。因此如果有连续行动的机会，让先行动的角色用高速攻击等方法堆高连击数，然后让最后一名角色发动技能或者重攻击就能打出较为可观的伤害。值得一提的是，如果能够一次打中多个敌人，连击数也会随之而成倍增长，这点要善加利用。

连击数修正公式：伤害补正 =1+ 连击数 ×0.5%。

HP 对能力的影响

敌我双方在 HP 越少的情况下，物理和魔法的攻击力和防御力参数都会有不同程度的提升。不过考虑到本作中敌我双方的攻击造成的伤害比例，这个设定对我方是弊大于利的。除非等级能够碾压过去，或者下个回合就用必杀技秒杀 BOSS，否则不建议开这种“火事场力”，只要知道 BOSS 的 HP 越低越难打就行了。具体修正关系可参考表格：

HP残量	补正值
25%~16%	1.05
15%~6%	1.1
≤5%	1.15

状态变化

游戏中有 5 种状态变化，其中 4 种是不利的异常状态。基本上所有状态变化只要战斗结束或者经过一定时间之后就会解除，但是对付大型敌人或者 BOSS 时如果放置不管，很容易会造成危险。这些状态的效果分别如下：

毒：中毒之后的角色每个回合开始时都会受到一定程度的伤害。

スキル封印：技能封印，该状态下角色无法使用 SP 技能或者 EXE DRIVE。

ウイルス：病毒感染，该状态下角色无法进入女神化，女神化状态下感染会被强制还原成普通形态。

麻痹：麻痹状态的角色无法进行任何行动，行动回合开始后就会被强制结束。

ヒ－ル：最大 8 个回合内，每个回合回复一定量 HP。

怪物污染化

某些情况下杂兵战中的怪物会随机出现污染化的情况。被污染后的怪物战斗力会大幅提升，HP 和 GP 瞬间回满。一旦某一只怪物被污染，同场的其他怪物被污染概率也会提高。因为，本作中怪物污染化后拥有于危险种接近的战斗力。出现这种情况后要第一时间消灭掉没有被污染的怪物，以免它们集体污染。实在无法速战速决可以考虑逃跑。

流程攻略

序章

游戏开始时一场简单的战斗体验关卡，控制紫色之心尝试以下基本的指令即可。毕竟现在的情况只有被狠揍的份而已，输了也没关系。

剧情之后是**プラネテュ－ヌ**的城市菜单，跟地图上的**カメコ**对话能触发剧情。进入教会会有**イストワ－ル**的基本教学。之后公会出现，进去能接到章节限定任务“【入门】**スライヌ**退治！”，离开街道会出现新地图——**パ－チャフォレスト**保护地区。

パ－チャフォレスト保护地区之后马上会看见剧情点，触发之后会马上进入第一场战斗，战斗胜利之后就能继续探索森林，解决 5 只**スライヌ**之后任务完成，返回**プラネテュ－ヌ**的公会汇报即可。

触发了开发中心的提示之后，公会会出现新的章节限定任务“**おのれの**夏休**れ**”和“**においフェチ**”，两个任务都能在**パ－チャフォレスト**保护地区完成，其中后者要求收集的**トカゲのうろこ**要打败森林里那种穿着装甲，很胖的小飞龙敌人才会掉落。进入大地图出现**ラステイション**、**ルウィ－**、**リ－ンボックス**这三个国家。

分别前往这三个国家的教会能触发剧情。之后回去**プラネテュ－ヌ**的公会能接到新的章节限定任务“**ロボが**憎**い**”和“**ぴぁあ** 2 日**は－と**”，不过不完成也没关系，同时出现新地图——站前广场。两个新任务也是在站前广场能完成。进入站前广场能找到剧情点，触发跟**レイ**的剧情。剧情之后返回公会，之后**ネプギア**会离开队伍。

脱离：ネプギア

ネプギア离开之后前往**パ－チャフォレスト**保护地区，之后就能触发剧情，本章结束。

第一章

加入：プルルート、ノワール

一大段剧情之后**プルル－ト**、**ノワ－ル**两人入队，到公会触发剧情之后返回教会跟**ネプテュ－ヌ**对话，剧情后到公会领取关键任务“【至急】野生**の**证明”和“**はたらきたくない**”，分别是讨伐 5 只**ぐったりぜリ－**和**オウチカエル**，离开城市进入大地图，出现新迷宫——**オオトリィ**大森林。讨伐目标都能在这里找到。

完成任务回去公会报告之后还会出现新的关键任务“【赠与】振**り**向**いてくれないの**”，目标素材在**オオトリィ**大森林中的契约天使身上掉落。回去公会汇报之后就能触发剧情。

继续出现关键任务“【接着】配合**の**极意”，要求搜集的树液从**オオトリィ**大森林的**ヒッキ－**身上掉落。完成之后到公会汇报，再到教会跟**プルル－ト**对话触发剧情。

还是公会的新关键任务“【要望】素敌**などんぶり**”，**てつぱち**这种道具从**オウチカエル**身上掉落，目标是两个，要是走运的话刚刚讨伐它们的时候就能拿齐了。回去公会汇报之后触发剧情。

脱离：ノワール

公会再次出现章节限定任务“**キラリン☆クエストミ☆**”。同时出现新地图 ZECA 一号遗迹。

加入：ノワール

进入新地图后**ノワ－ル**马上回归。之后就能开始探索遗迹了，遗迹的最深处有剧情点，触发之前记得先去旁边的存档点保存一下。触发剧情后进入 BOSS 战。

BOSS：マジェコンヌ

二连战，第一战是固定**ネプテュ－ヌ**和**ノワ－ル**出战，以现在的实力没可能打赢的。不过输了也没关系，战斗结束后进入剧情，**プルル－ト**归队，同时女神化的能力解放。进入第二场战斗，这一战三位角色都以女神化状态进入战斗，同时 BOSS 的能力大幅度下滑，轻松消灭它即可。

战斗胜利后返回教会触发剧情，第一章结束。

第二章

因为这两个废柴女神实在太懒了，**イストワ－ル**要她们去跟**ノワ－ル**学习学习，不过她们似乎只是想去找**ノワ－ル**一起睡午觉……章节开始后进入教会，选**ネプテュ－ヌ**说话就能触发剧情，同时出现新地图**ジェットセット**山道，山道中里面会出现危险种怪物，以现在的实力暂时难以取胜，还是先绕到走吧。山道有两个区域，第二个区域出口处有一个剧情点，触发之后会发生强制战斗。敌人是一只**リザ－ドガ－ド**，虽然只是杂兵但战斗力也是小 BOSS 级别的，而且每个回合会恢复少量的 HP，因为它能使用雷属性，可以事先准备“电磁**の**指轮”。开战时两人都自动进入女神化的状态，争取先破防然后用技能将其击杀把。

穿过了山道抵达**ラステイション**，到达目的地后第一时间去教会找**ノワ－ル**吧。剧情后见闻者系统开放。回去**プラネデュ－ヌ**的教会跟**イストワ－ル**汇报吧。

加入：ノワール

报告了之后再次返回**ラステイション**的教会，跟**ノワ－ル**对话后就能让她加入。公会出现新的关键任务“【紧急】魔宫**の**秘宝”，领取了任务之后返回大地图，**ラステイション**出现新迷宫——风来洞。关键任务要求收集 3 个**クリスタルスカル**，是风来洞中**クリスタルゴ－レム**这种敌人的掉落物。收集齐了回去公会汇报就能继续推进剧情。

进入**ラステイション**的教会推进剧情，出现新迷宫**バンディクラッシュ**，同时**プラネテュ－ヌ**出现新迷宫 ZECA 二号遗迹。进入**バンディクラッシュ**，抵达最深处的剧情点会触发跟**ブラン**的剧情，不过不会进入 BOSS 战，剧情结束后离开迷宫即可。

返回大地图后出现**クザラット**工场·第一区画和**ソニィ**湿原两个新迷宫，其中进去**クザラット**工场会触发剧情。工场有两个区域，第二个区域最深处能找到剧情点，靠近之后会发生 BOSS 战。

BOSS：コピリ-エ-ス

自称是七贤人中最强的家伙，但智商跟 NEPU 子一样令人担忧。推荐等级 Lv.15 以上，战前最好先打杂兵战蓄满 EXE 槽。BOSS 的物理防御力超高，以现在的攻击力很难打出可观的伤害。建议让 3 名角色瞄准它的 GP 槽攻击，先争取破防。然后绕到背后用大威力的技能重创它。BOSS 的物理攻击力也非常出众，三名角色的站位要稍微分开点，受到攻击要尽快回复。

脱离：ノワ-ル

战斗胜利后**ノワ－ル**离开，返回**プラネテュ－ヌ**的教会向**イストワ－ル**报告，本章结束

第三章

本章开始后先去教会跟**イストワ－ル**对话，公会会出现一批新任务，其中“【激战】捕**らわれの**姬”是关键任务。要完成了才能继续推进剧情。任务要讨伐的目标是危险种怪物**エンシェントドラゴン**，之前经过**ジェットセット**山道时遇到的那种庞大的飞龙怪物就是。这只怪物的实力比上一章的 BOSS 弱多了，加上新章节开始后可以到商店买到更好的装备，因此即使少了**ノワ－ル**也能轻松完成这个任务。

到公会报告任务完成之后教会便出现剧情点，剧情之后**ノワ－ル**加入，同时出现新地图——**ルドア－ムズ**地下道·南口。这是第一次前往**ルウィ－**的必经之路。穿过地下道之后来到**ルウィ－**，前往这里的教会触发剧情后就会直接进入迷宫——城外郭，因为里面有 BOSS 战，所以进入教会前建议先做好准备。

城外郭中的杂兵强度明显比之前的迷宫高出一个档次，特别是**ルウィ－**卫兵攻击力非常高，还会使用病毒等异常状态，等级太低可能会举步维艰。迷宫的结构也相对更加复杂，要多查看地图并且看清楚传送装置的位置才能前进。最深处的剧情点会触发跟白色之心的 BOSS 战。

BOSS：ホワイトハ-ト

推荐等级 Lv.24 或以上，白色之心的两项防御力是所有女神中最高的，这场战斗也充分展现出了这个特点。至于进攻能力方面，常用的**テンチェリントロンベ**是多段高威力的打击技能，每一下伤害都非常高，被打中了就算没死也会重伤，还好她的命中率不高，所以我们试试装备提升 AGI 的饰品，这样反而更容易存活下来。白色之心似乎很喜欢追着女主角打（也可能是其他角色），因此让她多点防御吸引火力也是一种策略。因为防御力超高，BOSS 就算被破防之后也很难打出乐观的伤害，因此战斗前最好先蓄满 EXE 槽，然后争取破防再发动必杀技重创她。

加入：ブラン（暂时无法女神化）

战斗胜利后紧接着还要在地下洞窟这个新迷宫中冒险，这里的敌人比城外郭稍强，虽然威胁不大，但是刚打完 BOSS 战现在还没存档，加上有可能遇到污染化的敌人，被团灭那就得不偿失了(还好**ブラン**初期等级 Lv.28,不容易死)。所以还是建议大家先躲过杂兵离开。穿过地下洞窟便来到城·深部，附近就能找到返回大地图的出口。

回到大地图上出现新迷宫——城·深部，其实就是刚刚出来的地方。要推进剧情还是要回去里面，出发前可以先去商店准备一下。迷宫深处的剧情点会触发 BOSS 战。

BOSS：アクダイジ-ン

攻击力和防御力都比较出色的 BOSS，而且每个回合还会恢复 4999 点 HP，所以比较棘手。战斗开始时，连**ブラン**在内 4 名角色都会女神化。刚开始战斗时先以削减它的 GP 为目标进攻，SP 也要尽量节约，前期攻击输出没有他恢复快也没关系，等破防之后就用技能或者 EXE 必杀技给予重创。BOSS 似乎很喜欢追着**ブラン**打，正好**ブラン**的防御力高，可以站在 BOSS 正面防御吸引火力，回复也交给同伴就行了。然后其他角色绕到背后或者侧边可以安心进攻。

战斗胜利后本章结束。

第四章

章节开始后先到教会中触发所有人的剧情。公会出现关键任务“【骨骨】**ロック**魂”，要求讨伐的**スケルトン**是城外郭里面那种坐在飞垫上的骨头敌人。消灭 5 只之后即可回去公会汇报。

进入**プラネテュ－ヌ**的教会触发剧情。**ネプギア**也来到了这边的世界，此时众人收到了来自海外国度的女神发来的邀请。**ラステイション**出现新迷宫——**ギ－ゴ**街道入口。

穿过街道之后大地图就会开启新的国度——**リ－ンボックス**，进去里面的教会与**ベ－ル**见面。剧情后回去**プラネテュ－ヌ**的教会。

加入：ネプギア（暂时无法女神化）

公会出现关键任务“【机械】**ロボマシ－ン**”，任务的讨伐对象 R4i-SDHC 是**クザラット**工场的危险种怪物，难度不高，到公会报告完成后回去教会就能推进剧情。**リ－ンボックス**出现新地图**ヘイロウ**森林。

森林最深处有剧情点，进去之后会发生 BOSS 战。因为这场战斗**ネプギア**会叛变，所以开场之前记得将**ネプギア**换到后卫或者别放在队伍中。否则可能会出现少了一个前卫的情况。

BOSS：グリ-ンハ-ト&パ-プルシスタ-

从**ベ－ル**那里获得了女神水晶的**ネプギア**终于可以女神化了，但是被**ベ－ル**骗到了自己的阵营。所以这次的 BOSS 战是对绿色之心和**ネプギア**两人。开场后所有人都会自动女神化。

面对两位女神，基本战术还是先破防，然后从背后发动必杀技解决，原则上应该尽可能将她们俩引到一起一并攻击，如果没办法打到两人或者使用单体技能的时候，建议集中火力攻击绿色之心。因为这场战斗中她会不停地发动技能带技能封印效果的 SP 技能，而且防御力也比**ネプギア**低一些，所以推荐优先击破，之后剩下**ネプギア**就好对付了。总的来说这场战斗难度不高，只要不是 3 人应战就不会有太大压力。

加入：ネプギア、ベール

两人加入之后回去**プラネテュ－ヌ**的教会，跟**イストワ－ル**有一段对话剧情。下一个目的地是**リ－ンボックス**的城镇，进去之后就会马上触发剧情并进入本章的 BOSS 战，所以如果还有任务要做的话先去完成吧。

BOSS：コピリ-エ-ス+マジェコンヌ

虽说有两个 BOSS，但它们不是同时出场，而是先解决掉一个再紧接着打另一个。中间因为没有清算画面，所以不用指望打完一个人之后升级回满血再打另一个。第一场是**コピリ－エ－ス**，这个笨蛋机器人会优先攻击最先接近它的角色，而且只要目标在攻击范围内他就不会切换目标（偶尔有例外的情况），除非目标已经脱离了攻击范围而身边又有其他人在，它就会改去追着另一个人打，直到对方死掉。BOSS 的攻击范围比较广，因此建议 4 名角色的站位将它围城正方形，这就不会被它一找打中多个角色了。因为没法在战斗前积蓄 EXE 槽，所以这场战斗难免要花上一点时间，但是笨蛋机器人除了一如既往的耐打之外就没什么本事了，因此这场战斗可以趁机多积蓄一些 EXE 槽，下场打**マジェコンヌ**就会轻松很多。第二场**マジェコンヌ**可以沿用之前的战术，同样没什么难度。

战斗胜利后本章结束。

第五章

脱离：ノワ-ル、ブラン、ベ-ル

【！】结局分歧点：章节开始后在**プラネテュ－ヌ**教会里跟**ピ－シェ**和**アイエフ**对话能够获得"**コンパの**注射器"和"**アイエフの**手账"两件道具，这两件道具是决定能否进入 GOOD ENDING 和 TRUE ENDING 的关键之一。（详见后文"各结局触发条件"）

跟**プルル－ト**对话后，斗技场开启。

ぴ－し－大陆出现，同时出现支线迷宫**アダルディック**森林

三人脱离之后，**ラステイション**、**ルウィ－**、**リ－ンボックス**三个国家都会出现剧情点，进去之后就会触发对应国家剧情路线。三条路线的顺序可随意选择，剧情开始后该国家的女神就会加入，同时玩家在完成全部剧情之前不能离开该国家。完结的时候该国女神脱离。

【！】结局分歧点：以下三个篇章完成任意一个之后，进入**プラネテュ－ヌ**的教会会触发支线剧情并获得"**ねぷのプリン**"，这件道具同样影响后面的结局（详见后文"各结局触发条件"）。如果忙着进入其他国家的路线很容易错过这个剧情，三条路线完成后这个道具便再也无法获得。

ラステイション篇

加入：ノワ-ル

进入**ラステイション**的教会见到**ノワ－ル**就能触发剧情。之后**ノワ－ル**会加入队伍，离开教会**ラステイション**的地图上出现新迷宫——国营工场，工场只有一层，最深处的剧情点会触发 BOSS 战。

BOSS：アノネデス+スキルジャマ-ビット+アイテムジャマ-ビット

这场战斗中会出现两只麻烦的杂兵，**スキルジャマ－ビット**会禁止玩家使用技能，同时攻击附带麻痹效果，而**アイテムジャマ－ビット**则禁止了玩家使用道具，同时攻击附带技能封印效果。**アノネデス**的攻击附带中毒状态以及降低攻击、防御力的效果。所以这场战斗只要干扰者还在就非常棘手。**アノネデス**的技能大多数都是冰属性，可以事先装备抗冰属性的防具。

开场之后建议先消灭掉道具干扰者，这样就算陷入了异常状态也能用道具解决，确保了队伍的补给。之后就是对付技能干扰者，虽然两个杂兵防御力和 HP 都比较高，但只要集中火力还是能很快解决掉的。当剩下**アノネデス**一人后就毫无难度了。

脱离：ノワ-ル

战斗胜利后**ラステイション**线结束，继续去完成其他未完成的路线。

ルウィ－篇

加入：ブラン

进入**ルウィ－**的教会见到**ブラン**正在进行修复工作，原先袭击这里的笨蛋机器人已经被士兵引到了采掘场进行破坏……剧情后出现新迷宫——采掘场。进去里找到那个机器人将它收拾掉吧。

BOSS:コピリ-エ-ス

第三次对付这个 BOSS，除了基本能力参数稍微提升之外没有太大变化，可以说是三条路线中最弱的 BOSS。BOSS 会使用降低物理、魔法攻击力的技能，能力下降了之后从它正面攻击很可能打不出伤害。不过只要贯彻以往的战术，事先打杂兵战积蓄适量 EXE 槽，开始战斗之后先破防，然后绕到它背后发动必杀技或者高威力的技能就可以快速结束战斗。

脱离：ブラン

战斗胜利后**ルウィ－**线结束，继续去完成其他未完成的路线。

リ－ンボックス篇

加入：ベ-ル

进入**リ－ンボックス**之后会马上触发剧情，发生强制杂兵战。敌人是 3 只**クリ－チャ－**，**ベ－ル**会马上加入并以女神化状态开始战斗。要小心这种杂兵实力跟污染种相当，还会使用麻痹和病毒感染两种异常状态的招式，一旦中招了要优先治疗麻痹。

战斗胜利后**リ－ンボックス**地区出现新地图**ゼ－ガ**森林。森林深处的剧情点会触发 BOSS 战。

BOSS：アクダイジ-ン+クリ-ジャ-×3

第二次对战恶大臣，这次场地内多了 3 只刚刚遇到的杂兵。因为是出现在 BOSS 战中，所以这场战斗比刚刚更加棘手。开场的时候所有人都并非女神化状态，所以速度慢的角色有可能被对方抢占先机。

主要战术是先处理掉杂兵，再围攻 BOSS。战斗前可以先在迷宫内刷满 EXE 槽，开战之后让**ベ－ル**发动必杀技，因为她的必杀技有直线贯通的范围，位置好的话一击就能重创三只杂兵。之后让**プルル－ト**等角色使用范围技能就能将它们一举歼灭。剩下恶大臣一人的时候就非常简单了。

脱离：ベ-ル

战斗胜利后**リ－ンボックス**线结束，继续去完成其他未完成的路线。

加入：ノワ-ル、ブラン、ベ-ル三人中不在队伍的另外两人

三个篇章全部完成后返回**プラネテュ – ヌ**的教会，剧情后所有女神回归队伍，同时出现新地图——**ハネダ**山道。找到山道中的剧情点后便能触发本章最后的 BOSS 战。

BOSS：マジェコンヌ

前作犯罪神的普通形态，不过战斗力并没那么恐怖。犯罪神的体型比较大，喜欢瞄准队长打，角色之间适当地保持距离可以防止多人受到攻击。可以让防御力高的角色当队长吸引火力，不远处安排一个角色专门负责恢复，另外两名角色从侧面全力进攻即可。角色之间的距离不宜拉太远，特别是将 BOSS 围起来这种站位并不可取，因为一旦有人战死，下一轮行动的人很难过去治疗。

战斗胜利后本章结束。

第六章

【！】结局分歧点：章节开始后在**プラネテュ – ヌ**教会里面跟**ネプギア**和**ピ – シエ**对话有特殊剧情，对话之后分别能获得“**ぬいぐるみ**”和“**ピ – シエの**绘”，这两个道具同样会影响到能否进入 GOOD ENDING 和 TRUE ENDING。(详见后文“各结局触发条件”)

章节开始后出现升级任务“C 升进试验 3”以及关键任务“【 哀愁 】中年**ブル – ズ**”，前者要求玩家去**リ – ンボックス**讨伐普通的危险种怪物“**タ – トル**”，完成后就会出现公会就能开启 B 级任务了。而关键任务要玩家收集 2 个“**おつさんの**哀愁”，这种道具可以到**ルウィ –** 的采掘场刷**イヤジティウス** (一个大叔坐着飞机的那种敌人)。完成并报告关键任务之后返回**プラネテュ – ヌ**的教会触发剧情。

剧情之后还会出现一个新的关键任务“【 误解 】**あいさつ?** ”，内容是讨伐 5 只**アイル –**，讨伐目标在**ラステイション**的**ギ – ゴ**街道・入口。完成并交纳任务后回去**プラネテュ – ヌ**再次触发剧情。

再次出现关键任务“【 嫉妒 】毒々**カポ –**”，内容是讨伐**ヴェノムボ – イ**和**ヴェノムガ – ル**各 5 只，**ラステイション**的国营工场中遇到的鬼魂敌人就是讨伐目标。

至此关键任务基本完成了，返回**プラネテュ – ネ**触发剧情之后，**ルウィ –** 出现新地图**メロイトドシェルタ –**，朝着这个地方进发吧。迷宫最深处触发剧情后会发生 BOSS 二连战，而且中间不会回复 HP，所以战前要做好充分准备。

BOSS战：アクダイジ-ン+クリ-ジャ-×3

跟之前**リ – ンボックス**篇的配置相同。BOSS 的能力也没有明显提升，所以这场战斗相对轻松了不少。不过战斗开始的时候众人是没有女神化的，换言之速度慢的角色如果遭到围攻很可能在女神化之前就被打死。打法还是跟第一次交手一样，先重点消灭掉三只**クリ – ジャ –**，以免某一个角色遭到多个敌人围攻而战死。这场战斗结束后紧接着还有一场，所以无论 SP 还是 EXE 槽都要适当地保留。

BOSS战：イエロ-ハ-ト

新生的女神黄色之心，可以说这场才是真正的 BOSS 战。我方所有角色都会以女神化的状态进入战斗，但是因为队伍中所有人都是上一场战斗结束后的状态，所以第一件事是要进行回复。黄色之心的攻击力非常高，而且战斗中还会使用技能。如果没有防御的话技能可以打出 5000 以上的伤害，所以战斗的时候要确保角色的残余血量，如果有人战死了要第一时间复活。进攻手段以争取破防为主，BOSS 的 GP 非常高，破防之前尽量将 EXE 槽保留下来。破防之后 BOSS 的 HP 应该也掉一半了，趁她还没回复 GP 之前，让众人连续使出必杀技就能将其重创，甚至一口气将她打倒。
战斗胜利后本章结束。

第七章

本章开始后 EXE 槽会增加到 4 格，大地图上出现新国家**エディン**。

章节开始后先去**プラネテュ – ヌ**的教会看电视，触发了所有剧情之后。到公会可以接到关键任务“【 孤独 】**はぐれ**魔物纯情派”。

ルウィ – 出现新地图**アリオ**高原，进去后会触发剧情。关键任务要求讨伐的三只怪物都是在这个高原里面，在迷宫中找到剧情点就能跟讨伐目标交战。开战的时候众人会以女神化的状态进入战斗。讨伐目标的能力会比普通杂兵强，比危险种弱，但是毕竟有三只，防御力低的角色被打出三四千伤害也是正常的，所以还是要倍加小心。战前可以先在周围打几只普通杂兵积蓄 EXE 槽，开场后可以让**ベ – ル**绕到讨伐目标背后发动必杀技，因为她的必杀技有直线攻击范围，可以一口气重创这 3 个杂兵。战斗胜利后触发剧情，同时关键任务完成。

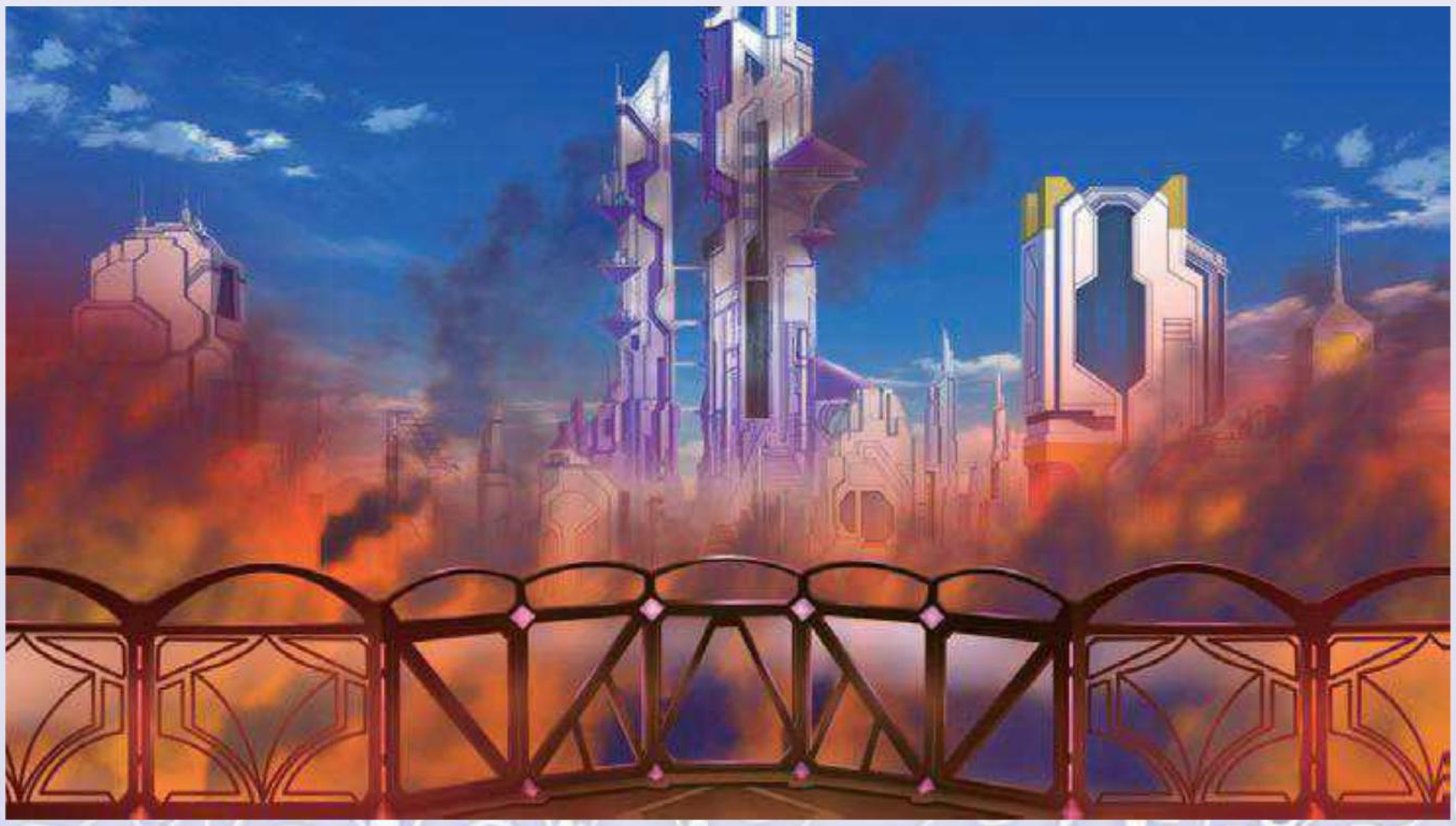
汇报了任务之后回去**プラネテュ – ヌ**的教会触发剧情。之后公会再次出现关键任务“【 激战 】炎**の**狼”，讨伐目标是**ブレイムフェンリル**，**メロトイドシェルタ –** 的危险种怪物。

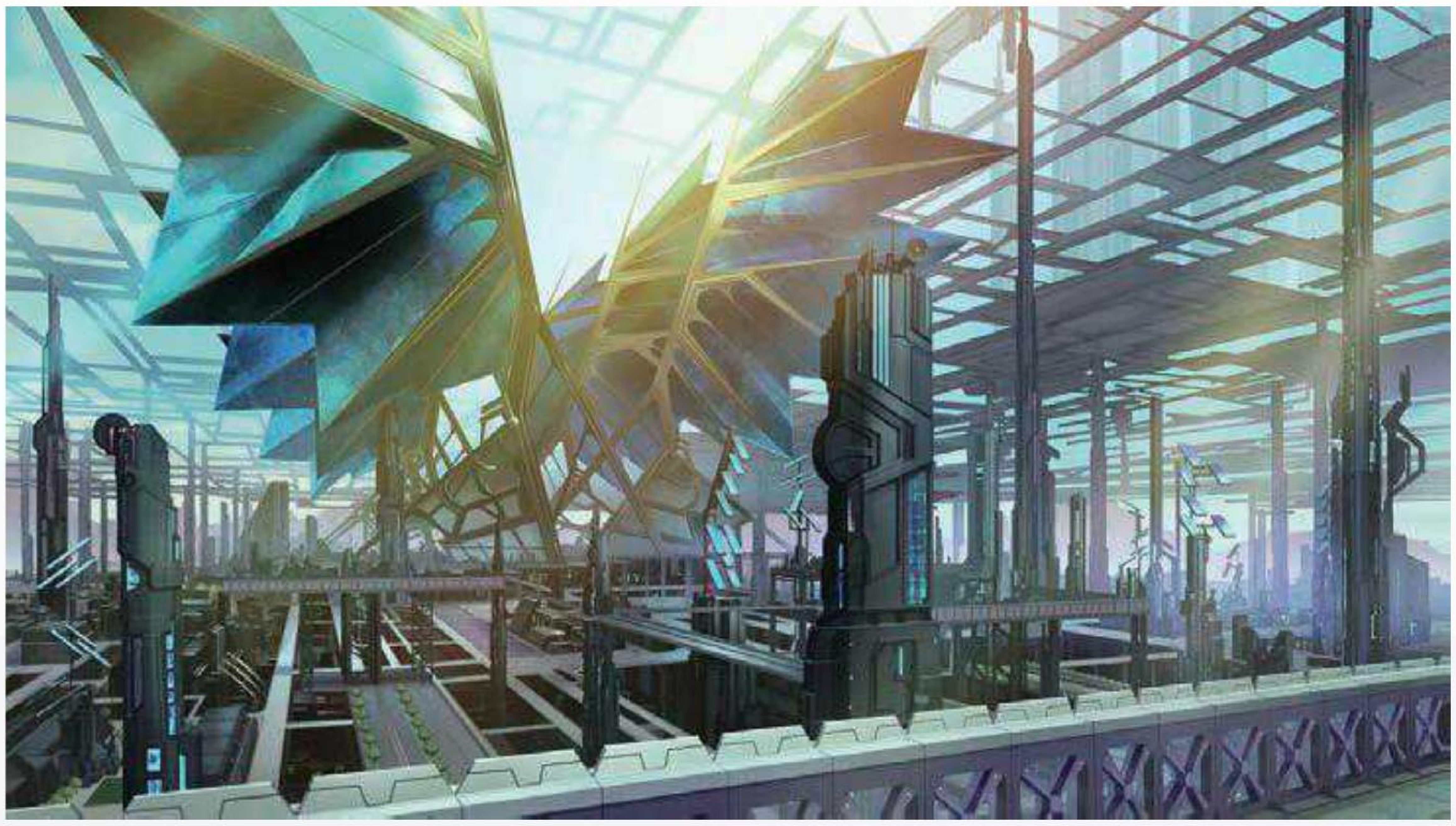
完成任务之后到**ブラネテュ – ヌ**触发剧情，出现新地图**オオトリイ**洞窟。

BOSS战：ワレチュ-

这场战斗会直接以女神化状态进入战斗，而且战斗中只要不死，女神化状态就不会被解除 (哪怕中了“病毒”状态)。虽然这只老鼠在剧情里面老是被欺负，但这场 BOSS 战中还是不能小看它的实力。首先可能是体型小的关系，这只老鼠的回避能力超高，命中率不高的角色很容易出 MISS，必杀技的伤害也会被大幅削减。不仅如此，BOSS 还免疫能力下降状态，还好**ノワ – ル**跟**ベ – ル**都有广范围提升命中率的 SP 技能，善加利用即可。其次，老鼠的攻击力也很高，还好它只会追着一个人往死里打，这时候只要让该角色全程防御，再让另外一名角色负责回复即可。其余两名角色就能全力进攻，用技能提升命中率后破它防，然后使用必杀技对其重创。最后还要注意，老鼠还会使用风属性魔法攻击，可以考虑让队伍装备“气流**の**指轮”。

战斗胜利之后触发剧情回去**ブラネテュ – ヌ**，剧情后出现新地图**アノネデスの**研究所，这就是我们下一个目的地。最深处会触发跟**アノネデス**以及黄色之心的二连战。要做好充分的准备。





BOSS战：アノネデス

开战时所有人会自动进入女神化状态。跟之前那只老鼠一样，BOSS 基本上只会死盯着其中一名角色打，还好 BOSS 的攻击力不高，如果盯上了高防御力的角色，不全程防御也可以（但还是要注意及时回复），偶尔会使出冰属性的范围魔法。BOSS 部分攻击会带病毒和技能封锁两种异常状态，还好遭殃的通常也是那个人。不过要注意，这场战斗 BOSS 会使用必杀技，威力超高，即使防御了也能打出 9000 伤害，基本上能秒杀任何人了。虽然 BOSS 一般只打一个人，但还是偶尔会有例外的。特别要注意它的必杀技是小范围攻击，所以 4 名角色不能站得太近，笔者就试过一次让诱饵角色站在正面，三个人攻击它背后提高输出，结果突然转身来个必杀技，然后就悲剧了……因为接着还有一场 BOSS 战，所以最好别用光 SP 和 EXE 槽。

BOSS战：イエローハート

第二次对付黄色之心，跟上次一样打完上一个 BOSS 紧接着开始这场战斗，剧情中不会回复。战斗力和上一次战斗差不多，难度不算高。黄色之心每个回合只会回复少量的 GP，不会回复 HP，所以没必要打得太过激进，保证所有人安全的前提下进攻即可。黄色之心有一个非常致命的弱点——不免疫能力下降效果。所以开场之前第一件事就是降低她的能力。首先降低她的命中率和回避力，然后给我方所有人加回避力（这项工作推荐让**ベ－ル**完成，能一步到位），这样 BOSS 就算使用技能都会出现 MISS。只要让 4 名女神将她围起来打就行了，保证能力变化效果维持着，黄色之心几乎毫无还手之力。

战斗胜利后第七章结束。

第八章

章节开始后**ネプデュ－ヌ**、**ノワ－ル**、**ブラン**、**ベ－ル**四人学会合体技能**ガ－ディアンフォ－ス**。公会和斗技场都有新任务增加。

章节开始并触发了电视台的剧情之后，**エディン**出现新地图——地下熔岩洞。地下熔岩洞有两个区域，各一个剧情点而且都会触发 BOSS 战，进去之前一定要准备充足的回复道具。熔岩洞里的熔岩蟹有不少经验值，可以先刷几场练练级，顺便积蓄 EXE 槽。值得一提的是，这个迷宫的敌人对象都是队长优先，只要玩家的角色在它们的攻击范围内，它们会优先打队长，这一点可以善加利用。通往下一个区域门外的剧情点会触发 BOSS 战。

BOSS：アクダイジ－ン

正如剧情标题所说这次是恶大臣最后一次出击，所以他的能力参数比以往提升了很多，恶战在所难免。恶大臣每个回合回复的 HP 高达 18000，而且自身防御力出色，攻击力不高的角色甚至打不出伤害，所以如果打得太消极，战斗很容易陷入胶着状态。战前可以给女神们换上更好的变身装甲，战斗开始时不会自动进入女神化状态，所以要手动变身。恶大臣的攻击模式也是死缠着队长打（虽然会有例外），因此可以事先用装备将一名角色的防御力堆高，然后设置成队长来吸引火力。BOSS 这次也会使用必杀技“**パワ－ドス－ツ：フル稼动**”，威力超高，被打中就算不死也重伤了。

基本战术还是先削减他的 GP，破防之后再用技能重创。4 女神的合体技“**ガ－ディアンフォ－ス**”虽然威力惊人，但是要一次消耗 4 条 EXE 槽，现时来说还不如让 4 名角色各自发动一次必杀技，只要破防后连续使用，秒杀他不成问题。

BOSS：黄色之心

跟前两场比较黄色之心的能力也有大幅提升，而且会每个回合回复 11000 多的 HP，不能像上次那样消极作战了。黄色之心并不像其他敌人那样只打队长，所以吸引火力战术对她不管用，但能力下降依然有意想不到的效果。打法大致上跟之前一样，4 名女神将她围起来然后先削减她能力，再提升自己的。黄色之心体型比较小，4 人围攻的时候站位比较近，范围技能可以作用到每一个人身上。黄色之心的 HP 大约在 25000 左右，破防之后让所有人连续发动必杀技就能将其秒杀。

战斗胜利后第八章结束

NORMAL ENDING

第八章如果没达成进入好结局的分支条件就会进入普通结局。章节开始后**エディン**出现新地图——地下熔岩洞。在最深处找到剧情点便能进入 BOSS 战。BOSS 是直接打黄色之心，不会跟恶大臣交手。基本上打法跟前面差不多，这里不累赘了。战斗胜利后便会迎来 NORMAL ENDING。

第九章

加入：ピ－シエ

章节开始时**ピ－シエ**加入队伍，初期等级 LV62。因为身上有一件超强力的专用装备，所以毫无疑问是目前的第一主力角色。

分支相关剧情：プラネテュ－ヌ左上角会出现“？”的地方，调查会触发剧情，第三次调查时会发生三场连续战斗。角色限定**ネプテュ－ヌ**一人。每完成一场战斗不会回复 HP，前一场战斗获得的 EXE 槽不会继承到下一场，所以基本上别指望必杀技了。三场战斗的敌人都是各种茄子，要注意它们的攻击会附带麻痹效果。最后一场是打**ナスコンヌ**，战斗力不高，只要注意回复就能轻松将其解决。

先在**プラネテュ－ヌ**的教会触发了剧情。然后公会出现关键任务“【增长】王様气分”。要求玩家收集两个“鸟之王冠”，可以从**エディン**的地下熔岩洞中消灭**ヒコドリキング**获得，收集这个的时候可以顺便去地下熔岩洞的深部区域收集两个“燃**えている**骨”（敌人**フレイムスケルトン**掉落），这样就可以一并将之后出现的关键任务“【炎上】骨の髓**から**燃**えて**”完成了。

完成两个关键任务之后回去**プラネテュ－ヌ**的教会触发剧情，直接进入 BOSS 战。

BOSS：伪パ－プルハ－ト

伪紫色之心的能力比黄色之心稍逊一筹，加上我方的黄色之心（**ピ－シエ**）战斗力超高，所以战斗没什么难度。伪紫色之心每个回合会回复 HP9999，技能跟女主角一样，但 SP 几乎用不完。还好主要的攻击手段都是**クロスコンビネ－ション**这些比较低级的技能。因为这场战斗时从剧情直接进入的，所以 EXE 槽为 0。还好战斗开始时在场的所有人都是女神化状态，SP 也是全满的，可以毫不客气地发动技能轰炸。开场后先让伪紫色之心陷入能力下降的状态，战斗会轻松很多。

战斗胜利后前往**ラステイション**的教会触发剧情，跟**アノネデス**通信之后**エディン**出现新地图——变质多次元空间。

先回去**プラネテュ－ヌ**的教会触发剧情，然后再前往变质多次元空间。注意进入迷宫之后会马上触发剧情的 BOSS 战。

BOSS：伪イエローハート、伪グリーンハート、伪ホワイトハート

由于进入迷宫就马上开打，所以现在的 EXE 槽是空的，更麻烦的是开战时所有人都不是女神化状态。造成的结果是速度慢的角色很可能还没来得及变身就被夹击死了。建议进入迷宫之前先调整一下队伍的阵型。让低防御力的角色靠后一点。三个伪女神的能力跟伪紫色之心差不多，但是同场 3 个比较棘手，最好让爱丽丝之心专门负责回复。能力下降的异常状态对她们同样有效，只要别让她们走太散，小范围的技能就能一次命中她们三人。伪黄色之心的战斗力跟之前 BOSS 战时接近，建议优先打倒她。

战斗胜利后开始探索迷宫，但如果消耗太多，建议先出去迷宫外面回血顺便存个档再挑战。迷宫内部有两个剧情点，遇到第一个剧情点会触发跟伪黑色之心的战斗。胜利之后继续深入，找出第二个剧情点会触发第三场 BOSS 战。进入迷宫前最好准备一些治疗“技能封印”状态的药。

BOSS：伪ブラックハート ×4（分两场打）

战斗前建议先在迷宫中积蓄一定量的 EXE 槽。伪黑色之心的能力跟之前遇到的伪女神差不多。攻击模式又是喜欢追着队长打，于是又可以让高防御力的角色全程防御吸引火力的战术了。黑色之心会使用技能**トルネ－ドチェイン**，威力很高，要及时恢复。基本战术是先将她们引到一起，然后用破防攻击削减 GP，之后用 EXE 技能迅速消灭其中一个，再稳打稳扎地磨死第二个。因为打赢这两个之后，紧接着还会出现另外两个伪黑色之心（中间没有清算画面），所以 EXE 槽和 SP 都有必要适当保留。第二批伪黑色之心出来之后争取快速破防，然后用必杀技各个击破。

BOSS：キセイショウ レイ

迷宫最深处的剧情点会触发跟女神化状态的**レイ**战斗，战前建议先在迷宫内打杂兵积蓄适量的 EXE 槽。**レイ**的战斗力比之前的伪女神高出一大截，每个回合就能回复接近 2 万 HP。攻击力超高，普通攻击还附带技能封印效果，像爱丽丝之心这种依赖技能的角色要特别小心。BOSS 的魔法防御力非常出众，威力低的魔法攻击几乎打不出伤害。因此建议用紫色之心或者黄色之心这些物理攻击力较强的角色出战，擅长治疗并且技能优秀的爱丽丝之心同样推荐当正选。另外，建议让**ネプギア**当黄色之心的后卫让她能发动“伤害界限突破”。

这场战斗的关键是维持 BOSS 的攻击力、命中率下降状态以及我方的回避率提升状态，这比起无意义的进攻和消极的回复重要得多。BOSS 的 HP 回复速度实在太快了，所以应该先重点削减她的 GP，当快要破防的时候就要停止攻击调整行动序列，瞄准 2~3 名角色连续行动的机会（其中黄色之心不能是第一个行动）。等机会来临后就可以让第一名角色破她防同时将连击数堆高，然后让另外两名角色绕到她背后发动必杀技。BOSS 的 HP 大概是 30 万左右，而黄色之心的必杀技在伤害界限突破之后能从背后打出 20 万以上的伤害。所以，只要再将剩余的 3 格 EXE 槽全部用来发动必杀技，BOSS 必死无疑。

战斗胜利之后本章结束

第十章

章节开始后，**ノワ－ル**、**ブラン**、**ベ－ル**三人会暂时离队，进入**プラネテュ－ヌ**的教会触发剧情之后再次加入。

再次进入**プラネテュ－ヌ**的教会，跟**イストワ－ル**对话就能触发剧情打开通往超次元世界的通道。此后的剧情会根据玩家是否满足特定条件判定进入 GOOD ENDING 还是 TRUE ENDING。具体条件可参照后文“各结局触发条件”部分。

TRUE ENDING

众人来到了超次元的世界（G.C.2012），前往**プラネテュ－ヌ**的教会就能跟以前的同伴相遇了。

加入：ユニ、ロム、ラム

至此，本作所有参战角色到齐。三位女神候补生加入的同时还会学会大量的合体技，此后超次元世界会作为一个“大陆”存在于神次元世界的版图上。玩家只要按 × 键就能返回神次元世界，值得一提的是，超次元世界的**プラネテュ－ヌ**是没有斗技场和公会的，因此有些事情还是得回去神次元世界搞定。剧情之后出现新地图——都市中心部。

都市中心部是本作的最终迷宫，进来之前剧情会奖励 100 万的金钱，正好可以用来给参战角色换上最好的装备。迷宫的敌人虽然强大，但经验值也非常丰富，杂兵基本上是追着队长角色打的，因此建议让防御力最优秀的**ブラン**当队长。迷宫中有三个剧情点，其中第一个只是普通的剧情。第二个剧情点对伪爱丽丝之心，胜利之后能在迷宫中找到存档点。存档点附近的宝箱能拿到不少好的武器，最后一个剧情点也在不远处，调查之后就会进入最终 BOSS 战。

BOSS：伪アイリスハート

伪爱丽丝之心每个回合都会回复不少 HP，战斗力在伪女神里面也是最强的，但强度只是跟上一章的**レイ**差不多，因此还没到不可战胜的地步。BOSS 的攻击倾向跟这个迷宫中的杂兵一样，喜欢打队长角色（偶尔还是有例外）。所以继续让防御最好的**ブラン**当 MT 全程防御，偶尔让**ブルル－ト**帮她回复 HP 即可，其他角色则绕到她背后全力进攻，很轻松就能将她解决。

最终BOSS：キセイショウ レイ（二连战）

建议让主力成员练到 Lv.70 以上，并且事先通过杂兵战将 EXE 槽蓄满了再去挑战最终 BOSS。这里推荐一下队伍的安排，黄色之心 + **ネプギア**的组合依然是爆发的主力，技能丰富的爱丽丝之心可以跟**ユニ**搭配，让**ユニ**的支援技能降低爱丽丝之心的 SP 消耗。负责防守的白色之心可以跟**ロム**组队进一步提升防御力。自带伤害界限突破的**ネプテュ－ヌ**可以考虑跟**ベ－ル**组队，**ベ－ル**的加速和降低 SP 这两项援护技能可以使**ネプテュ－ヌ**实战中应变能力更强，必要时候也可以替换出场。

最终 BOSS 战是二连战，第一场战斗**レイ**的能力跟上一次交手差不多，因此难度不高，但是考虑到要保留实力进入下一场战斗，不建议浪费 EXE 槽。这里推荐一种较为另类的打法，就是不破防直接让黄色之心绕到 BOSS 的背后，用技能**ハ－ドブレイクキック**来打，在伤害界限突破的前提下能直接踢出 5 万左右的伤害，如果出现会心一击伤害还会高达 8 万。只要其他角色也用技能辅助一下，黄色之心就能在 SP 用光之前将 BOSS 直接踢死。

第一场战斗结束后紧接着进入第二场战斗，跟以往一样中间不会回复。BOSS 第二形态能力

参数大幅提升，普通攻击附带技能封印效果，伤害可以高达 5 位数，所以开场之后第一件事就是要用技能降低她那离谱的攻击力。BOSS 的 HP 下降一定程度之后会使出必杀技“霸光の光芒”，小范围攻击技能，命中的角色基本上都会被秒，所以近战的时候站位不能靠太近。BOSS 每个回合能回复 25000HP，我方即使不停地输出也很难抵过她的回复量，所以战术还是沿用老方法，破防之后用必杀技将她秒杀。只不过这场战斗的情况不甚乐观，很少会出现三人连续行动的情况，所以关键是怎样让所有人活着撑到 BOSS 被破防，同时 EXE 槽一定要蓄满 4 格。让 BOSS 破防之后紧接着让黄色之心从背后重创她，之后她的回合即使 GP 回复了，也可以用剩下的 3 格 EXE 槽强行突破。BOSS 的 HP 大概是 30~35 万左右，黄色之心一招能打掉 20 多万，剩下 3 次必杀技完全能够将其击杀。战斗胜利后便能观看真结局。

GOOD ENDING

脱离：ネプギア、ノワ–ル、ブラン、ベ–ル、ピ–シェ

加入：ユニ、ロム、ラム

在这条路线的剧情中，因为只能传送两个人，所以来到 G.C2012 的只有**ネプテュ – ヌ**和代替了**ネプギア**的**プルル – ト**，并且此后也不能再返回神次元世界，见闻者系统也不能使用。因此如果要走这条路线的话，进入前要做好充分准备。

剧情后出现新地图——都市中心部。曾经的主力角色们全都脱离了，取而代之的是另外的三位女神候补生。虽然等级不低，但还是要先去商店给她们换上最好的装备，技能也要记得重新设置。

进入都市中心部，同样是找出剧情点触发剧情。

最终BOSS战：キセイショウ レイ

虽说我方战力不足，但还好 BOSS 的战斗力跟第九章接近。因为队伍一共就 5 个人，所以搭配方面不用太讲究。**ユニ**降低 SP 消耗的技能依然能给爱丽丝之心带来很大帮助，但如果觉得这样的配置队伍防御力太低，也可以让**ロム**或者**ラム**当后卫，毕竟 BOSS 的魔法防御力非常优秀，队伍配置不适合太多魔法系角色。队伍中除了紫色之心之外没人能突破伤害上限了，必杀技威力很难充分发挥，高连击的必杀技显得更加重要。**ロム**和**ラム**必杀技的连击数较少导致总伤害较低，因此建议让她们来负责破防以及堆连击数，再让其他人紧接着使用必杀技。

BOSS 的必杀技“霸光の光芒”依然有秒杀的威力，还好女神候补生们都是远距离攻击的，别走到一起就不担心被团灭。战斗胜利后迎来好结局。

分支

各结局触发条件

本作的结局分为普通结局，好结局和真结局三个，每个结局对应一个奖杯。其中普通结局只会进行到第八章结束，而另外两个结局要打完第十章。

普通结局分歧点

第五章关键道具：コンパの注射器、アイエフの手账、ねぷのプリン

第六章关键道具：ぬいぐるみ、ピ – シエの绘

第五、六章在プラネテュ – ヌ的教会内会出现有剧情点的对话内容，触发剧情之后就能获得上面的道具。如果获得拿齐了上述 5 种道具（可以在道具菜单中，关键道具一栏确认），第八章结束后就能进入第九章，如果想进入普通结局，随便漏一个不拿就行了。注意第五章“ねぷのプリン”的剧情点并非章节开始时出现，而是完成其中一条三女神的路线之后才会出现。不过也要注意如果三女神路线都打完了，剧情就不能触发了。

真结局分歧点

分支条件 1：第九章**プラネテュ – ヌ**城市内，左上角会出现“？”的标志。调查三次之后，第三次会触发三场连续战斗，角色是**ネプデュ – ヌ**限定。战斗胜利后就能达成条件。

分支条件 2：第九章至第十章刚开始（前往超次元世界之前），大地图上有 5 个关于迷宫会出现关于**レイ**的回忆的剧情点。而这 5 个迷宫必须通过见闻者的搜索才能发现。五个迷宫分别为：**レツゴウアイランド**、**ヴィ – タルディメンション**、**グラフィス垰**、**ケラガ** – 次元、**ソウ·シャル**森林、**ぴ – し – ゲ – ム**工场迹

达成上述两个条件即可进入真结局，否则进入好结局。建议玩家在第九章结束之前保留一个没有触发迷宫剧情的存档，达成一个结局之后读取这个存档再去完成另一个了。

支线剧情中学会的技能

某些角色有一部分技能并非通过升级学会而是要触发一些特殊剧情。如果看见地图上出现了多个剧情点，或者发生在见闻者发现的地图里面，其中一些很可能就是学习技能的支线剧情。因此只要多搜搜这些剧情点基本上都不会漏。虽然没触发这些技能也能通关，但是大部分技能实用度都超高，因此地图上的剧情点都不要错过。另外，有些制作人恶搞的技能会问玩家是否掌握，这时一定要选第一项确认，否则将不能获得。

注意，**ピイエスディメンション**这个迷宫部分区域要先开发出“**ジャンピングスタ –**”这个关键道具，提升迷宫中跳跃的高度抵达。其中一个技能剧情点那个区域内。

二周目继承要素

游戏通关并播放 ED 之后，系统会自动回到城市界面。这时可以先保存一个结局存档。之后神次元世界的**プラネテュ – ヌ**右上角会出现一个问号的标志，调查之后就能导出一个通关存档。选择通关存档开始游戏就会从第一章重新开始游戏并能从上一周目继承一些要素。

继承要素分别是：角色等级、物品（除了关键道具）、金钱、画廊、角色挑战纪录、技能（包括支线剧情学会的）、好感度、见闻者数量和等级、公会的任务等级、游戏历史资料、剧情回想、道具开发纪录、EXE 槽长度。

神次元世界大剖析

各迷宫出现怪物 & 对应掉落物列表

注：带“※”的迷宫要通过见闻者才能发现。

游戏的地图选择画面中可以在迷宫信息栏里看到出现怪物的种类，已经见过的怪物也可以直接在主菜单的资料库中查询，但是没战斗过的怪物是无法再资料库中看到的，而且掉落物也要掉落过一次才能确认，因此这里列出每个迷宫出现的怪物以及对应掉落物，方便大家查找。另外值得一提的是，怪物名字如果无法再地图信息栏中查到，很可能是上位危险种或者接触禁止种。

迷宫	出现怪物	对应掉落物
	G.C.2012	
バ–チャフォレスト保护地区	スライヌ	スライヌゼリ–
	チュ–リップ	黄色い花びら
	コインマン	コインの破片
	リザ–ドマン	トカゲのうろこ
站前广场	ビット	小型回路
	スライヌ	スライヌゼリ–
	オトコディウス	少年のこころ
	M–3	违法粗恶回路
都市中心部	パラライズスパイダ–	麻痹之珠の丝
	R–4カスタム	违法SSD
	プロミスリング	解约不可の契约书
	ハイリザ–ド	黒光りのウロコ
	クレセントドラゴン	古龙の三日月形の星…何?
※バ–チャフォレスト	シンリャクシャ	ゼラチン触手
	クラゲスライヌ	UFOのコントロ–ル
	森の番人	大地の结晶石
	人面树	ネガティブな根っこ
	森の主	古龙の…なんか头部
バ–チャフォレスト・深部	シンリャクシャ	ゼラチン触手
	クラゲスライヌ	UFOのコントロ–ル
	森の番人	大地の结晶石
	人面树	ネガティブな根っこ
	森の主	古龙の…なんか头部
※アンダ–インヴァ–ズ	ドッゴ–ン	とても硬い土管の欠片
	ブレイズボ–イ	燃えている歩
	ブレイズガ–ル	燃えているリボン
	ブレイズゴ–レム	炎の结晶石
	火山龟	熔岩のこうら
アンダ–インヴァ–ズ・深部	ドッゴ–ン	とても硬い土管の欠片
	ブレイズボ–イ	燃えている歩
	ブレイズガ–ル	燃えているリボン
	ブレイズゴ–レム	炎の结晶石
	火山龟	熔岩のこうら
※里プラネテュ–ヌ	デスボ–イ	死の布
	デスガ–ル	黄色のリボン
	ドラゴニア	龙战士のウロコ
	犯罪组织の残党	贴装备の欠片
	エリアドミナンスマシン	魔法の不发弹
	プラネテュ–ヌ	
オオトリイ大森林	契约天使	谜のわつか
	ぐったりゼリ–	高级ゼリ–
	オウチカエル	てつぱち
	ヒッキ–	ネガティブな树液
ZECA一号遗迹	シカベ–ダ–	トットアンテナ
	ゴ–ストボ–イ	ボロ布
	ゴ–ストガ–ル	ブル–リボン
	ネコリス	ネコリスの爪
	契约天使	谜のわつか
ジェットセット山道	ひこどり	鸟の铜冠
	ひまわりん	ひまわりの种
	パルシエル	パワ–スト–ン
	アルラウネ	妖花の花ぶら
	エンシエントドラゴン	古龙の…なんかの珠
ZECA二号遗迹	ノ–マルシャンプル	シャンブルの耳
	魔法がとくいなシャンプル	シャンブルの耳
	とても强そうなシャンプル	シャンブルの耳
	钢スライヌ	メタルゼリ–
	危险なシャンプル	ランダムエンカウント
ハネダ山道	ニンジンダ–	人参の叶
	ハイヒ–ルスライヌ	黒いゼラチン触手
	马鸟ツクス	马鸟的大腿骨
	ヤマイヌ	するどいキバ
	フェンリルヴォルフ	魔狼の爪
ハネダ山道・山顶	にゃあ	にゃあの爪
	ハイヒ–ルスライヌ	黒いゼラチン触手
	ヤマイヌ	するどいキバ
	ドラゴンウォ–リア	龙战士のウロコ
	フェンリルヴォルフ	魔狼の爪
オオトリイ洞窟	アイマ–ブル	虹色の花びら
	ア–スリザ–ド	大地のウロコ
	痹れスライヌ	シビレゼリ–
	ミスリルゴ–レム	ミスリル矿石
	サンダ–バ–ド	国际救助队バッジ
レツゴウアイランド	ペンギン	ぬめっとした羽
	シ–ガ–ル	ピンクリボン
	シ–ボ–イ	水溶布
	シ–ゴ–レム	水の结晶石
	メガタ–トル	钢铁のこうら
※レツゴウアイランド・深部	ペンギン	ぬめっとした羽
	シ–ガ–ル	ピンクリボン
	シ–ボ–イ	水溶布
	シ–ゴ–レム	水の结晶石
	メガタ–トル	钢铁のこうら
	ラステイション	
ジェットセット山道・山顶	パルシエル	パワ–スト–ン
	キノコ	キノコの胞子
	ハシピロコウ	大きなくちばし
	アルラウネ	妖花の花びら
	エンシエントドラゴン	古龙の…なんかの珠
风来洞	カプリカエル	ダンボ–ル
	ヒ–ルスライヌ	ゼラチンの触手
	クリスタルゴ–レム	クリスタルスカル
	アイススケルトン	冰の骨
	ドルフィン	イルカの尾ひれ
风来洞・深部	アイスガ–ル	ピンクリボン
	アイスボ–イ	冰结布
	ヤンキ–キャット	ヤンキ–マスク
	クリスタルゴ–レム	クリスタルスカル
	ドルフィン	イルカの尾ひれ
バンディクラッシュ	テリトス	パ–プルブロック
	スパイダ–	蜘蛛の丝
	ドカ–ン	土管の欠片
	ときめきシスタ–	ときめき
	フェニックス	凤凰の羽
クザラット工场・第一区画	マルベ–ダ–	マルアンテナ
	ビットカスタム	违法回路
	ヒ–リングスライヌ	赤いゼラチンの触手
	R–4	违法メモリ
	R4i–SDHC	マジックスト–ン
クザラット工场・第二区画	R–4	违法メモリ
	マタンゴ	マタンゴの胞子
	ヒ–リングスライヌ	赤いゼラチンの触手
	工作兵	铁装备の欠片
	R4i–SDHC	マジックスト–ン
ソニイ湿原	マタンゴ	マタンゴの胞子
	ヒ–リングスライヌ	赤いゼラチンの触手
	あかみ	ネコノヒゲ
	重龙骑兵	魔装备の欠片
	ニ–ズヘッグ	古龙の…角みたいなやつ
※ピイエスディメンション	ドガ–ン	土管の黄色欠片
	ハイヒ–ルスライヌ	黒いゼラチンの触手
	キュベリエル	魂の契约书
	ドラゴンウォ–リア	龙战士のウロコ
	ジャイアントスライヌ	スライヌゼリ–
※ヴィ–タルディメンション	はこどりキング	はこどりの华丽な羽
	自律型防卫兵器	违法マザ–ボ–ド
	アルフレッド	赤い花びら
	サイバ–バタフライ	电子蝶の羽

※ヴィ–タルディメンション	试作型广域制压兵器	メガトン不发弾
ルドアームズ地下道・南口	コ–ルドボ–イ	冰结布
	コ–ルドガ–ル	ピンクリボン
	マジックスト–ン	魔石
	アイスゴ–レム	冰の结晶石
ギ–ゴ街道・入口	エレメントドラゴン	ドラゴンの爪
	アエル–	アエル–の爪
	ダイコンダ–	大根の叶
	アゲハ	大きい蝶の羽
	马鸟	马鸟の羽
	ビッグクラブ	大きなはさみ
ギ–ゴ街道・深部	マ–ルベ–ダ–	立派なアンテナ
	アエル–	アエル–の爪
	SDHC	违法ROM
	アゲハ	大きい蝶の羽
	ビッグクラブ	大きなはさみ
国营工场	ハイビットカスタム	违法高级回路
	ヴェノムボ–イ	猛毒布
	ヴェノムガ–ル	ヴェノムリボン
	DSTT	违法超高级改造回路
	ヘビ–タンク	不发弾
アノネデスの研究所	ブル–サン	青い种
	バンチョ–キャット	バンチョ–マスク
	EDGE	违法RAM
	パンツア–	大口径不发弾
アノネデスの研究所・深部	次世代型ビット	违法次世代回路
	ブンドドオヤジ	ホビ–魂
	パンツア–	大口径の不发弾
ルウィ–		
ルドア–ムズ地下道・北口	コ–ルドボ–イ	冰结布
	コ–ルドガ–ル	ピンクリボン
	电球天使	谜の赤珠
	アイスゴ–レム	冰の结晶石
	エレメントドラゴン	ドラゴンの爪
城外郭	ハイビット	违法高级回路
	ルウィ–卫兵	铁装备の欠片
	チャイルドウルフ	狼の毛
	スケルトン	骨くず
	フエンリル	魔狼の牙
城内部	チャイルドウルフ	狼の毛
	ルウィ–卫兵	铁装备の欠片
	フシンシャ	よこしまなこころ
	スケルトン	骨くず
	フエンリル	魔狼の牙
城・深部	ルウィ–兵	铁装备の欠片
	アペルド–ン	赤い花びら
	アルル–ナ	妖花の花びら
	ルウィ–近卫兵	铁装备の欠片
	自动防卫システム	不发弾
地下洞窟	セルベ–ダ–	セルアンテナ
	ア–スゴ–レム	大地の结晶石
	アルル–ナ	妖花の花びら
	フシンシャ	よこしまなこころ
	自动防卫システム	不发弾
采掘场	スカルフロ–ズン	冰の骸骨
	チンピラキャット	チンピラマスク
	コ–ルドリザ–ド	冻ったウロコ
	オヤジディウス	おっさんの悲哀
	アイスフェンリル	冰狼の爪
メロトイドシェルタ–	フレイムボ–イ	灼热布
	フレイムガ–ル	ブラックリボン
	マグマスト–ン	熔岩石
	ドゴ–ン	赤い土管の欠片
	フレイムフェンリル	炎狼の爪
メロトイドシェルタ–・深部	マグマスト–ン	熔岩石
	フレイムボ–イ	灼热布
	フレイムガ–ル	ブラックリボン
	火山ヤドカリ	灼热矿石
	フレイムフェンリル	炎狼の爪
アリオ高原	ドッカ–ン	青い土管の欠片
	テストリ	イエロ–ブロック
	スライヌベス	オレンジゼリ–
	はちべえ	魔法の契约书
	ドリ–ムドルフィン	梦イルカの尾ひれ
※回归の草原	ブ–メラン	血まみれのブ–メラン
	アルフレッド	赤い花びら
	WDヘッド	WDのかけら
	モリガメ	木のこうら
※ルジ–イ高原	コヨ–テ	するどいキバ
	ウッドスケルトン	とてつもなく硬い木片

※ルジ–イ高原	デススト–カ–	漆黑のウロコ
	はちべえ	魔法の契约书
	千年龟	いにしえよりのこうら
※北の间	支援型ビット	违法SSD
	ルウィ–亲卫队	铁装备の欠片
	魔导スライヌ	魔导ゼリ–
	ルウィ–魔导兵	银装备の欠片
	百式型装甲战斗车辆	エネルギ–パック
南の间	自动监视システム	违法ROM
	ロストガ–ル	ロストリボン
	ロストボ–イ	失われた圣劾布
	遗迹ノ守リ人	マジカルコア
	遗迹ニ栖マウ龙	古龙の…なんかの宝玉
リ–ンボックス		
ヘイロウ森林	ム–ランル–ジュ	赤い种
	ルフ	とても大きなくちばし
	タランチュラ	猛毒蜘蛛の丝
	ウルフ	狼の毛皮
	フェニックス	凤凰の羽
ゼ–ガ森林	ひこどり王子	鸟の银冠
	外道スライヌ	外道ゼリ–
	アルル–ン	妖花の花びら
	タ–トル	かめのこうら
※コバツバ遗迹	リ–ンボックス兵	铁装备の欠片
	カラクテ–レ	黄色い花びら
	ミスリルゴ–レム	ミスリル矿石
	フシンシャ	よこしまなこころ
	モリガニ	かにのこうら
※ネクトキ树林	リ–ンボックス兵	铁装备の欠片
	カラクテ–レ	黄色い花びら
	ミスリルゴ–レム	ミスリル矿石
	モリガニ	かにのこうら
	アイマ–ブル	虹色の花びら
※エムエス熔岩洞	ヤマセオイ	魔石
	スケルトンブレイズ	熔岩の骨
	フレイムフラワ–	燃える花びら
	リ–ンボックス近卫兵	铁装备の欠片
	ロストドラゴン	いにしえの…何かの珠
エムエス熔岩洞・深部	ヤマセオイ	魔石
	スケルトンブレイズ	熔岩の骨
	フレイムフラワ–	燃える花びら
	リ–ンボックス近卫兵	铁装备の欠片
	ロストドラゴン	いにしえの…何かの珠
エディン		
地下熔岩洞	マグマボ–イ	灼热布
	マグマガ–ル	ブラックリボン
	ヒコドリキング	鸟の王冠
	溶岩蟹	熔岩石
	ビンチョ–	トロささみ
地下熔岩洞・深部	ヒコドリキング	鸟の王冠
	溶岩蟹	熔岩石
	フレイムスケルトン	燃えている骨
	ラフレシア	毒々しい花びら
	ドリコリンコプス	チェックの尾ひれ
变质多次元空间	ブチドカ–ン	ブチ模样の欠片
	テリスト	グリ–ンブロック
	マダラチョウ	身ぐるみはいだ小さな服
	テライケメン	「*」の免罪符
	ケルベロス	地狱のたてがみ
※グラフィス垰	テト–スリ	妙に弾力性のある块
	カストラップ	チュ–リップのおしべ
	オジディウス	中年のロマン
	鵺	魔力を持つたくちばし
	オルトロス	地狱のたてがみ
グラフィス垰・山顶	テト–スリ	妙に弾力性のある块
	カストラップ	チュ–リップのおしべ
	オジディウス	中年のロマン
	鵺	魔力を持つたくちばし
	オルトロス	地狱のたてがみ
※デュオア–ル遗迹	ボクサ–キャット	ねこ用グロ–ブ
	シャレコウベ	金齿
	DSTT改	违法マザ–ボ–ド
	このきなんのき	ビクビク动くはっぱ
	ヴァナルカンド	怪狼の爪
※コアグラ高原	オレンジフラワ–	オレンジの花びら
	フラワ–フェアリ–	妖花の花びら
	ハイイロオオカミ	上质な狼の毛皮
	怪鸟	怪鸟の羽
	サ–ベラス	大きなキバ

ぴ-し-大陆		
アダルディック森林	はこどり	はこどりの羽
	スネグアヨイコ	黒い募金箱
	ルフ	とても大きなくちばし
	フェアリ-バタフライ	妖蝶の羽
	ガルダ	怪鸟の羽
※ぴ-し-ゲ-ム工场迹	タマ	ねこの刚毛
	鬼蜘蛛	とても丈夫な蜘蛛の丝
	A2-i	违法回路
	女郎蜘蛛	いいニオイの蜘蛛の丝
	九十九式战车	メガトン不发弹
※ドウ寺院	ディノサウロイド	超硬いうろこ
	しまものお兄さん	ツナギのホック
	M-3D	违法粗恶回路
	约束ヲ司ルモノ	契约の宝珠
	朱雀	燃えている羽
もしもし大陆		
スアホ山道	ハイエナ	ハイエナの毛皮
	インビジブルボ-イ	不可视布
	インビジブルガ-ル	インビジブルリボン
	极乐鸟	虹色の羽
	ロック鸟	怪鸟の羽
スアホ山道・山顶	ハイエナ	ハイエナの毛皮
	インビジブルボ-イ	不可视布
	インビジブルガ-ル	インビジブルリボン
	极乐鸟	虹色の羽
	ロック鸟	怪鸟の羽

※ケラガ-次元	メガスパイダ-	粘着性の强い蜘蛛の丝
	EDGE	违法RAM
	次世代型ビット	违法次世代回路
	ブンドドオヤジ	ホビ-魂
	サイバ-ドルフィン	电子イルカのひれ
※ソウ・シャル森林	はこどり王子	はこどりの高贵な羽
	パラライズスライヌ	シビレゼリ-
	リザ-ドナイト	魔装备の欠片
	神食树	ネガティブな树皮
	センネンイルカ	イルカの最高级フカヒレ

各地图高级怪物

迷宫	上位危险种	对应掉落物	接触禁忌种	对应掉落物
オオトリイ大森林	カノ-プス	DL专卖	–	–
ZECA一号遗迹	カノ-プス	DL专卖	–	–
ジェットセット山道	ドてかスライヌ	上质なスライヌゼリ-	–	–
ZECA二号遗迹	とても危险なシャンブル	スロット	超危险なシャンブル	大きなメダルA
ハネダ山道	八千祸津日神	大きなメダルD	トリッククラウン	大きなメダルL
オオトリイ洞窟	マキシマムスライヌ	ジュブナイル	绝对神の下仆	TPS、大きなメダルJ、禁忌の枝
レツゴウアイランド	シリウス	ハンティング	こいつネプデュ-ヌ?	[企]龙刀・桐生
ジェットセット山道・山顶	ドてかスライヌ	上质なスライヌゼリ-	–	–
风来洞	ホエ-ル	くじら玉	シュジンコウキ	AGヨシステム、大きなメダルA、禁忌の枝
バンディクラッシュ	メタボスライヌ	大トロスライヌゼリ-	ギャラクライザ-	ビジュアルメモリ8X、大きなメダルB、禁忌の枝
クザラット工场・第一区画	キラ-マシン	魔术式光制动力炉	アルカイド	ダンシングコントロ-ル、大きなメダルC、禁忌の枝
ソニィ湿原	チャイルドホエ-ル	圣くじら玉	アキレス	大きなメダルB
ルドア-ムズ地下道・南口	八百祸津日神	大きなメダルC	レブリカント	パワ-ドリプレイ、大きなメダルD、禁忌の枝
ギ-ゴ街道・入口	キラ-マシンMk-2	新式魔光动力炉	ゼルがリオン	ビジュアルメモリ16X、大きなメダルG、禁忌の枝
国营工场	アンタレス	二双式魔光动力炉	コウケイキ	レアブレ-ド、大きなメダルI、禁忌の枝
アノネデスの研究所	デウス・エクス・マキナ	六装式魔光动力炉	シュジンコウキ改	大きなメダルR
ピイエスディメンション	ウマトリライダ-	死んで覚えろ	アルデバラン	大きなメダルK
ヴィ-タルディメンション	リザ-ドキング	美少女ゲ-	ノワ-ル? ブラックハ-ト?	[企]デュランダル
ルドア-ムズ地下道・北口	八百祸津日神	大きなメダルC	レブリカント	パワ-ドリプレイ、大きなメダルD、禁忌の枝
城外郭	特盛スライヌ	ポリゴン	ライバルキ	重合金ブレ-ト、大きなメダルE、禁忌の枝
城・深部	アイスホエ-ル	モンスタ-	审判の使徒	ギタ-コントロ-ラ、大きなメダルF、禁忌の枝
采掘场	规格外スライヌ	高级ゼリ-	メネシス	大きなメダルG
メロトイドシェルタ-	オオリクガメ	近未来	ジセダイキ	大きなメダルM
アリオ高原	八万祸津日神	ゴッドソウル	メッキドライガ-	大きなメダルP
回归の草原	ボスリザ-ド	男性向け	ポルックス	大きなメダルD
ルジ-イ高原	デネブ	シングルオンライン	フォ-マルハウト	大きなメダルN
北の间	シロナガス	野球	ブラン? ホワイトハ-ト?	[企]ハ-ドクラッシャ-
ヘイロウ森林	ナ-スブンダ-	青臭いナ-スキャップ	グラフチョコロ	アマアクションプレイ、大きなメダルH、禁忌の枝
ゼ-ガ森林	森クジラ	冒险	ビックワレチュ-	大きなメダルJ
コバツバ遗迹	封印サレシ灾厄	ドラゴンソウル	イプシロン	大きなメダルI
ネクトキ树林	弩级スライヌ	超美丽3DCG	ワイルドワレチュ-	大きなメダルQ
エムエス熔岩洞	キャットナイト	MO	ベ-ル? /グリ-ンハ-ト?	[企]グングニル
スアホ山道	ガルグイユ	彻夜	アルナイル	大きなメダルE
ケラガ-次元	超次元スライヌ	ロンチ	アクルックス	大きなメダルS
ソウ・シャル森林	キラ-モシ-ン	パチもんの回路	ネプギア? /パ-プルシスタ-	[企]ハイパ-ビ-ムソ-ド
アダルディック森林	ナスライダ-	メディアミックス展开	ピ-コック	大きなメダルF
ぴ-し-ゲ-ム工场迹	ナスパラディン	本体同捆限定版	レグルス	大きなメダルU
ドウ寺院	神次元スライヌ	实况向け	ユニ? /ブラックシスタ-	[企]リニアレ-ルガン
地下熔岩洞	八亿祸津日神	邪气眼	ゲハチュ-	大きなメダルT
变质多次元空间	サイバ-ホエ-ル	1回やられたら终わり	污染二蚀マレシモノ	大きなメダルV
グラフィス垰	超弩级スライヌ	最高级ゼリ-	灭ビシ神ノ渣滓	大きなメダルW
デュオア-ル遗迹	理性を失いし龙人兵	MMO	ロム? ホワイトシスタ-・ロム?	[企]タイセンエンピツG
			ラム? ホワイトシスタ-・ラム?	[企]钢スライヌエンピツ
コアグラ高原	ブロキオン	リセット前提	ピ-シエ?	[企]ひょうがらぐろ-ぶ
バ-チャフォレスト保护地区	セイントホエ-ル	こぶりのくじら玉	–	–
站前广场	八兆祸津日神	大きなメダルH	–	–
都市中心部	八京祸津日神	大きなメダルX	デルフィナス	[企]キリッぬいぐるみ、大きなメダルK、禁忌の枝
バ-チャフォレスト	森の神	リメイク	レガシ-	大きなメダルY
アンダ-インヴァ-ズ	ブレイズホエ-ル	人气绘师	ネプデュ-ヌ? /パ-プルハ-ト?	[企]神界の腕轮
里プラネテュ-ヌ	试作型キラ-マシン	ワ-ルドワイド	プルル-ト? /アイリスハ-ト?	大きなメダルZ

全素材 & 对应入手方法

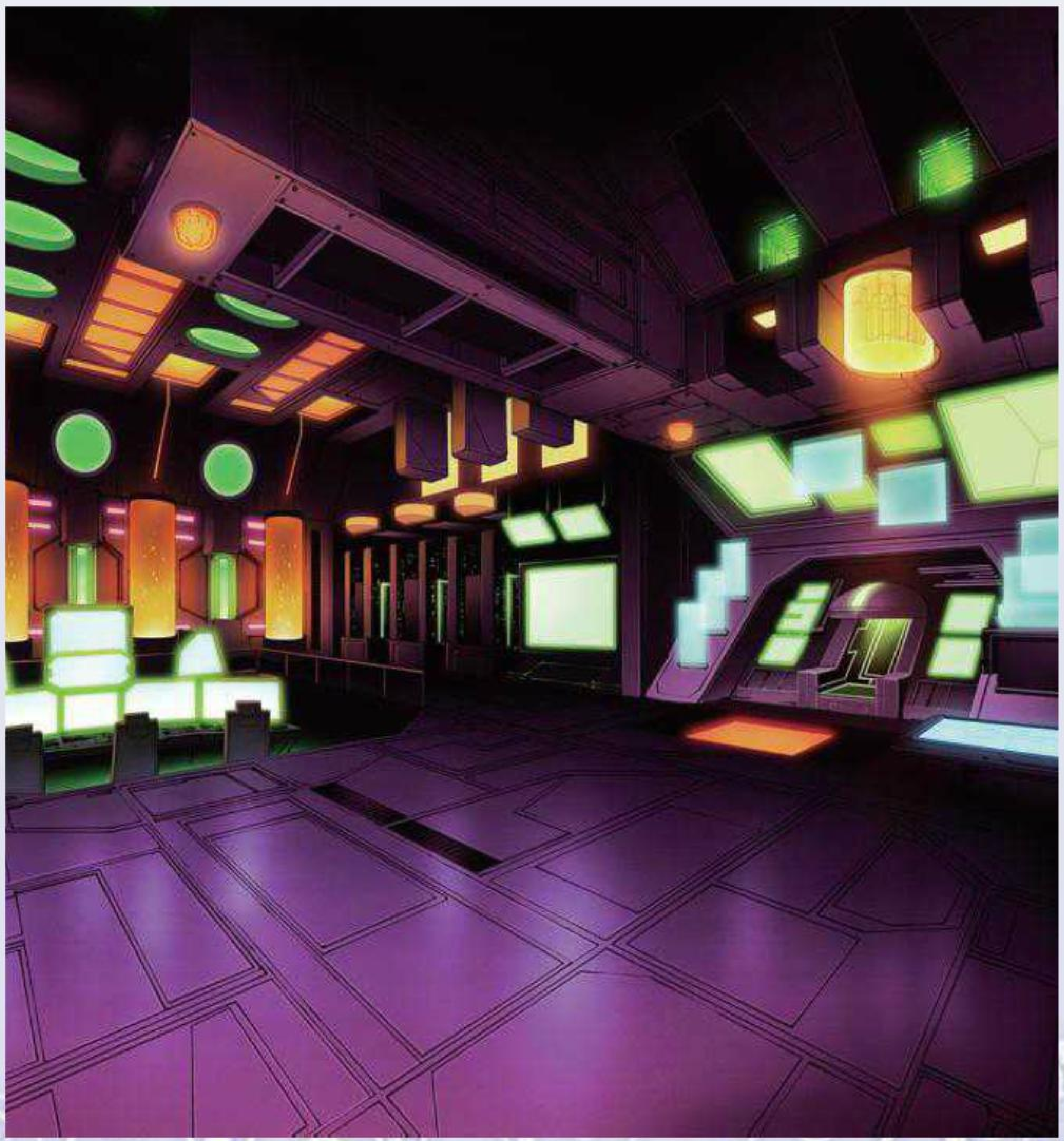
无论是开发道具还是交纳采集任务都要面对一大堆素材，但是盯着一大堆奇怪素材却不知道从何下手收集是很普遍的事情，因此这里列出全部素材的取得方法，方便大家进行刷任务以及开发道具时（特别是完成“开发 100 种道具”的奖杯时）进行查找。

素材名称	主要入手方法
ハーブ	采取：バーチャフォレスト保护地区、ZECA一号遗迹
愈し草	采取：オオトリイ大森林、ジェットセット山道
夜月草	采取：ジェットセット山道、风来洞、ZECA二号遗迹
リフレッシュハーブ	采取：ルドアームズ地下道・南口、回归の草原
世界树の叶	采取：城外郭、地下洞窟、ヘイロウ森林
铁矿石	采取：クザラット工场・第一区画、ギーゴ街道・入口
铜矿石	采取：ギーゴ街道・入口、ルドアームズ地下道・南口
银矿石	采取：オオトリイ洞窟、地下熔岩洞、アリオ高原
金矿石	采取：地下熔岩洞、采掘场、アノネデスの研究所
オリハルコン	宝箱：グラフィス垶・山顶、ヴィータルディメンション、デュオアール遗迹
红莲石	采取：采掘场、エムエス熔岩洞、メロトイドシエルター
魔炎石	采取：地下熔岩洞
绝零石	采取：采掘场
魔冰石	采取：オオトリイ洞窟
疾风石	采取：コバツバ遗迹、ハネダ山道
魔风石	采取：エムエス熔岩洞、メロトイドシエルター
地壳石	采取：采掘场、コバツバ遗迹、ハネダ山道
魔壳石	采取：オオトリイ洞窟
データクリスタル	采取：バンディクラッシュ、城外郭、国营工场
ファイルクリスタル	采取：アノネデスの研究所、国营工场、ケラガー次元
エルデクリスタル	采取：アリオ高原、アノネデスの研究所、ケラガー次元
MODEL4基盘	采取：クザラット工场・第一区画、国营工场
MAONI基盘	采取：アノネデスの研究所、国营工场、ピイエスディメンション
LING基盘	采取：アノネデスの研究所、ぴーしーゲーム工场迹
スライヌゼリー	掉落：スライヌ
高级ゼリー	掉落：ぐったりゼリー
上质なスライヌゼリー	掉落：ドてかスライヌ（上位危险种）
大トロスライヌゼリー	掉落：メタボスライヌ（上位危险种）
メタルゼリー	掉落：钢スライヌ
外道ゼリー	掉落：外道スライヌ
オレンジゼリー	掉落：スライヌベス
シビレゼリー	掉落：痹れスライヌ、パラライズスライヌ
最高级ゼリー	掉落：超弩级スライヌ（上位危险种）
魔导ゼリー	掉落：マジックスライヌ、魔导スライヌ
ゼラチン触手	掉落：ヒールスライヌ
赤いゼラチン触手	掉落：ヒーリングスライヌ
黑いゼラチン触手	掉落：ハイヒールスライヌ
ドットアンテナ	掉落：シカベーダー
マルアンテナ	掉落：マルベーダー
セルアンテナ	掉落：ゼルベーダー
立派なアンテナ	掉落：マールベーダー
ダンボール	掉落：カブリカエル
てつぱち	掉落：オウチカエル
パープルブロック	掉落：テリトス
イエローブロック	掉落：テストリ
グリーンブロック	掉落：テリスト
土管の欠片	掉落：ドカーン
黄色い土管の欠片	掉落：ドガーン
赤い土管の欠片	掉落：ドゴーン
青い土管の欠片	掉落：ドッカーン
ブチ模样の欠片	掉落：ブチドカーン
とても硬い土管の欠片	掉落：ドッゴーン
ボロ布	掉落：ゴーストボーイ
冰结布	掉落：アイスボーイ、コールドボーイ
不可视布	掉落：インビジブルボーイ
猛毒布	掉落：ヴェノムボーイ
失われた圣勍布	掉落：ロストボーイ
灼热布	掉落：フレイムボーイ、マグマボーイ
水溶布	掉落：シーボーイ
燃えている布	掉落：ブレイズボーイ
死の布	掉落：デスボーイ
ブルーリボン	掉落：ゴーストガール
ピンクリボン	掉落：アイスガール、コールドガール
インビジブルリボン	掉落：インビジブルガール
ヴェノムリボン	掉落：ヴェノムガール
ロストリボン	掉落：ロストガール
ブラックリボン	掉落：ブレイムガール、マグマガール
燃えているリボン	掉落：ブレイズガール
黄色のリボン	掉落：デスガール
チューリップのおしべ	采取：ソニィ湿原；掉落：カストラート
黄色い花びら	采取：バーチャフォレスト保护地区；掉落：チューリップ
妖花の花びら	掉落：アルラウネ、アルルーナ、アルルーン

素材名称	主要入手方法
赤い花びら	掉落：アペルドールン
青い花びら	采取：ルドアームズ地下道・南口、スアホ山道
虹色の花びら	掉落：アイマーブル
毒々しい花びら	掉落：ラフレシア
燃える花びら	采取：エムエス熔岩洞
オレンジの花びら	掉落：オレンジフラワー
ひまわりの种	采取：バーチャフォレスト保护地区；掉落：ひまわりん
赤い种	采取：站前广场；掉落：ムーランルージュ
青い种	采取：站前广场；掉落：犬もあっつい
キノコの胞子	采取：采掘场、风来洞；掉落：キノコ
マタンゴの胞子	掉落：マタンゴ
大根の叶	采取：アノネデスの研究所；掉落：ダイコンダー
人参の叶	采取：ZECA一号遗迹；掉落：ニンジンダー
鸟の铜冠	掉落：ひこどり
鸟の银冠	掉落：ひこどり王子
鸟の王冠	掉落：ヒコドリキング
ときめき	掉落：ときめきシスター
「*」の免罪符	掉落：テライケメン
小型回路	掉落：ビット
パワーストーン	掉落：パルシエル
マジックストーン	掉落：R4i–SDHC（危险种）
马鸟の羽	采取：グラフィス垶・山顶；掉落：马鸟
马鸟の大腿骨	掉落：马鸟ックス
するどいキバ	掉落：ヤマイヌ、コヨーテ
大きなキバ	掉落：サーベラス（危险种）
狼の毛	采取：ジェットセット山道；掉落：チャイルドウルフ
ハイエナの毛皮	掉落：ハイエナ
狼の毛皮	掉落：ウルフ
上质な狼の毛皮	掉落：ハイイロオオカミ
违法粗恶回路	掉落：M–3、M–3D
违法回路	掉落：ビットカスタム
违法高级回路	掉落：ハイビット
违法超高级回路	掉落：ハイビットカスタム
违法超高级改造回路	掉落：DSTT
违法次世代回路	掉落：次世代型ビット、バグ
违法メモリ	采取：バンディクラッシュ；掉落：R–4
违法ROM	掉落：自动监视システム、SDHC
违法RAM	掉落：EDGE
违法SSD	掉落：支援型ビット、R–4カスタム、暴走M–3
违法マザーボード	掉落：自律型防卫兵器、DSTT改
蜘蛛の丝	掉落：スパイダー
猛毒蜘蛛の丝	掉落：タランチュラ
粘着性蜘蛛の丝	掉落：メガスパイダー
とても丈夫な蜘蛛の丝	掉落：鬼蜘蛛、ブラックスパイダー
いいニオイの蜘蛛の丝	掉落：女郎蜘蛛
麻痹蜘蛛の丝	掉落：パラライズスパイダー
ネコリスの爪	掉落：ネコリス
アエルーの爪	掉落：アエルー
にゃあの爪	掉落：にゃあ
ヤンキーマスク	掉落：ヤンキーキャット
チンピラマスク	掉落：チンポラキャット
バンチョーマスク	掉落：バンチョーキャット
魔狼の牙	掉落：フエンリル（危险种）
冰狼の爪	掉落：アイウフエンリル（危险种）
魔狼の爪	掉落：フエンリルヴォルフ（危险种）
炎狼の爪	掉落：フレイムフエンリル（危险种）
怪浪の爪	掉落：ヴァナルガンド（危险种）
イルカの尾ひれ	掉落：ドルフィン（危险种）
梦イルカの尾ひれ	掉落：ドリームドルフィン（危险种）
电子イルカの尾ひれ	掉落：サイバードルフィン（危险种）
チエックの尾ひれ	掉落：ドリコリンコプス（危险种）
イルカの最高级フカヒレ	掉落：センネンイルカ（危险种）
ドラゴンの爪	掉落：危险种エレメントドラゴン
魔术式光制动力炉	掉落：キラーマシン（上位危险种）
新式魔光动力炉	掉落：キラーマシンMK–2（上位危险种）
二双式魔光动力炉	掉落：アンタレス（上位危险种）
六装式魔光动力炉	掉落：デウス・エクス・マキナ（上位危险种）
重合金プレート	掉落：ライバルキ（接触禁止种）
レアプレード	掉落：コウケイキ（接触禁止种）
あの日の思ひ出	掉落：八十祸津日神
邪气眼	掉落：八亿祸津日神（上位危险种）
ドラゴンソウル	掉落：封印サレシ灾厄（上位危险种）

素材名称	主要入手方法
ゴッドソウル	掉落：八万祸津日神（上位危险种）
ダンシングコントローラ	掉落：アルカイド（接触禁止种）
ギターコントローラ	掉落：审判の使徒（接触禁止种）
ビジュアルメモリ8X	掉落：ギャラクライザー（接触禁止种）
ビジュアルメモリ16X	掉落：ゼルガリオン（接触禁止种）
パワードリプレイ	掉落：レブリカント（接触禁止种）
アマアクションプレイ	掉落：グラフチョコロ（接触禁止种）
铁装备の欠片	掉落：工作兵、ルウイー兵、ルウイー卫兵
魔装备の欠片	掉落：重龙骑兵、リザードナイト
银装备の欠片	掉落：ルウイー魔导兵
はこどりの羽	采取：ハネダ山道・山顶；掉落：はこどり
はこどりの高贵な羽	掉落：はこどり王子
はこどりの华丽な羽	掉落：はこどりキング
大きなくちばし	掉落：ハシビロコウ
太いくちばし	采取：ヘイロウ森林
とても大きなくちばし	掉落：ルフ
魔力を持ったくちばし	掉落：鸮
凤凰の羽	掉落：フェニックス（危险种）
虹色の羽	掉落：极乐鸟
怪鸟の羽	掉落：怪鸟、ロック鸟（危险种）、ガルダ（危险种）
燃えている羽	掉落：朱雀（危险种）
ぬめっとした羽	掉落：ペンギン
大きい蝶の羽	掉落：アゲハ
妖蝶の羽	掉落：フェアリーバタフライ
电子蝶の羽	掉落：サイバーバタフライ
木のこうら	掉落：モリガメ（危险种）
かめのこうら	掉落：タートル（危险种）
いにしえよりのこうら	掉落：千年龟（危险种）
钢铁のこうら	掉落：メガタートル（危险种）
熔岩のこうら	掉落：火山龟（危险种）
こぶりのくじら玉	掉落：セイントホエール（上位危险种）
くじら玉	掉落：ホエール（上位危险种）
圣くじら玉	掉落：チャイルドホエール（上位危险种）
トカゲのうろこ	掉落：リザードマン
冻ったウロコ	掉落：コールドリザード
龙骑士のウロコ	掉落：ドラゴンヴォーリア、ドラゴナイト、ドラゴニア
漆黑のうろこ	掉落：デスストーカー
大地のウロコ	掉落：アースリザード
黑光りのウロコ	掉落：ハイリザード
超硬いうろこ	掉落：ディノサウロイド
臭い泥	掉落：リバースハンド
金齿	掉落：シャレコウベ
魔石	掉落：マジックストーン、ヤマセオイ
熔岩石	掉落：マグマストーム、熔岩蟹
灼热矿石	掉落：火山ヤドカリ
ミスリル矿石	掉落：ミスリルゴーレム
冰の结晶石	掉落：アイスゴーレム
水の结晶石	掉落：シーゴーレム
炎の结晶石	掉落：ブレイズゴースト
ねこのびげ	掉落：あかみ
ねこの钢毛	掉落：タマ
ねこ用グローブ	掉落：ボクサーキャット
大きなはさみ	掉落：ビッククラブ（危险种）
かにのこうら	掉落：モニガニ（危险种）
地狱のたてがみ	掉落：ケルベロス（危险种）、オルトロス（危险种）
とてつもなく硬い木片	掉落：ウッドスケルトン
ネガティブな树液	掉落：ヒッキー
ネガティブな根っこ	掉落：人面树
ネガティブな树皮	掉落：神食树
冰の骨	掉落：アイススケルトン
クリスタルスカル	掉落：クリスタルゴーレム
骨くず	掉落：スケルトン
冰の骸骨	掉落：スカルフォローズ
燃えている骨	掉落：フレイムスケルトン
熔岩の骨	掉落：スケルトンブレイズ
不发弹	掉落：自动防卫システム（危险种）、ヘビータンク（危险种）
大口径の不发弹	掉落：パンツアー（危险种）
メガトン不发弹	掉落：九十九式战车（危险种）、试作型广域制压兵器（危险种）
魔法の不发弹	掉落：エリアドミナンスマシン（危险种）
少年のこころ	掉落：オトコディウス
よこしまなこころ	掉落：フシンシャ
おっさんの哀愁	掉落：オヤジディウス
ホビー魂	掉落：ブンドドオヤジ
中年のロマン	掉落：オジディウス
古龙の…あんかの珠	掉落：エンシェントドラゴン（危险种）
古龙の…角みたいなやつ	掉落：ニーズヘッグ（危险种）
古龙の…なんかの宝玉	掉落：遗迹二栖マウ龙（危险种）
古龙の…三日月形の…何?	掉落：クレセントドラゴン（危险种）
古龙の…なんか头部	掉落：森の主（危险种）

素材名称	主要入手方法
谜のわっか	掉落：契约天使
谜の赤珠	掉落：电球天使
魂の契约书	掉落：キュベリエル
魔法の契约书	掉落：はちべえ
解约不可の契约书	掉落：プロミスリング
いにしえの…何かの珠	掉落：ロストドラゴン（危险种）
契约の宝珠	掉落：约束ヲ司ルモノ
コインの破片	掉落：コインマン
AGヨシステム	掉落：シュジンコウキ（接触禁止种）
マジカルコア	掉落：遗迹ノ守リ人
血まみれのブーメラン	掉落：ブーメラン
WDのかけら	采取：回归の草原
青臭いナースキャップ	掉落：ナースビンダー（上位危险种）
黑い募金箱	掉落：スネクアヨイコ
国际救助队バッジ	掉落：サンダーバード（危险种）
トロささみ	掉落：ビンチョー（危险种）
身ぐるみはいだ小さな服	掉落：マダラチョラ
妙に弹力性のある块	掉落：テトースリ
UFOのコントロール	掉落：シンリャクシャ
エネルギーバック	掉落：百式型装甲战斗车辆（危险种）
パチもんの回路	掉落：キラーモシーン（上位危险种）
ビクビク动くはっぱ	掉落：このきなんのき
ツナギのホック	掉落：しまものお兄さん
ハードカバー	采取：风来洞
シャンブルの耳	掉落：ノーマルシャンプル、とても强そうなシャンプル
赤の色素	道具开发；采取：メロトイドシエルター
青の色素	道具开发
オレンジの色素	道具开发
白の色素	道具开发
黑の色素	道具开发；采取：クザラット工场・第一区画、クザラット工场・第二区画
ピンクの色素	道具开发
紫の色素	道具开发
绿の色素	道具开发
水色の色素	道具开发；采取：ヴィータルディメンション
黄色の色素	道具开发；采取：クザラット工场・第一区画、クザラット工场・第二区画
金の延べ棒	道具开发
汉气のある铁	最高级见闻者奖励：ぴーしーゲーム工场迹
凛々しいクマチャン	最高级见闻者奖励：グラフィス垰
传说の圣遗物	最高级见闻者奖励：ヴィータルディメンション
腐った豚汁	最高级见闻者奖励：北の间
古代ルーン文字大辞典	最高级见闻者奖励：エムエス熔岩洞
オーバースペックメモリ	最高级见闻者奖励：レツゴウアイランド
超高级シルク	最高级见闻者奖励：デュオアール遗迹
エレキスイッチ	最高级见闻者奖励：バーチャフォレスト
青いツナギG	最高级见闻者奖励：ソウ・シャル森林
レアメタル	最高级见闻者奖励：ドウ寺院
太っ腹の心得	最高级见闻者奖励：ケラガー次元



企画书取得方法

普通道具	
名称	企划书获得方法
ヒールポッド	风来洞
ヒールドリンク	ギーゴ街道・入口
ヒールボトル	ネクトキ树林
ネプビタン	ZECA一号遗迹
ネプビタンC	国营工场
ネプビタンEX	エムエス熔岩洞
ネプビタンEX Ⅱ	里プラネテューヌ
ヒールサークル	ZECA二号遗迹
ヒールレイン	ヘイロウ森林
ヒールフィールド	ケラガ-次元
ヒールライト	デュオアール遗迹
P・SPチャージ	回归の草原
P・SPチャージ2	ピイエスディメンション
ヒーロードリンク	ZECA二号遗迹
ヒーロードリンクC	采掘场
パララキシン	ジエットセット山道
リフレクス	ルドアームズ地下道・南口
タフミール	クザラット工场・第二区画
アンチヴェノム	ハネダ山道
アンチパラライズ	ルジーイ高原
アンチシール	ハネダ山道
万能药	ヘイロウ森林
超万能药	北の间
インテリブースター	ソニー湿原
インテリブースターZ	ハネダ山道・山顶
クイックブースター	ソニー湿原
クイックブースターZ	ハネダ山道・山顶
マッスルブースター	ソニー湿原
マッスルブースターZ	ハネダ山道・山顶
生命の欠片	任务奖励：【入门】スライヌ退治!
元气の欠片	地下洞窟
元气の块	アノネデスの研究所
天使の羽	ゼーガ森林
マジ天使の羽	ぴーしーゲーム工场迹
イジェクトボタン	地下洞窟
禁忌の枝	コバッバ遗迹

武器	
名称	企划书获得方法
太刀	ZECA一号遗迹
クレイモア	バンディクラッシュ
ビームカタナ	城外郭
次世代型ビームカタナ	任务奖励：新しい发饰り
无名刀	ゼーガ森林
エスペランサー	任务奖励：スーパーハッピェ
妖刀・村雨	ネクトキ树林
妖刀・村正	アレを连想しちゃうぜぇ
エクスカリバー	变质多次元空间
レーヴァテイン	任务奖励：ねこボクサー
龙刀・桐生	掉落：こいつネプデューヌ?（接触禁止种）
スライヌマン	风来洞
ねずみさん	ルドアームズ地下道・北口
うさぎさん	ギーゴ街道・入口
ゴルァぬいぐるみ	コバッバ遗迹
ぱんださん	ハネダ山道
ふしあわせうさぎ	任务奖励：キズナが无限のチカラになる
钢スライヌマン	オオトリイ洞窟
ネプぐるみ	地下熔岩洞
まっするスライヌ	都市中心部
キリッぬいぐるみ	掉落：デルフィナス（接触禁止种）
ブロンズソード	クザラット工场・第一区画
メカニカルソード	城外郭
メタルブリンガー	任务奖励：つよがに
メイルブレイカー	国营工场
ブラッククロウ	任务奖励：たのしいけいやく
アドバンスドブレイド	オオトリイ洞窟
A-MNノワール	アノネデスの研究所
ノワールストライカー	变质多次元空间
ファントムブレイド	都市中心部
デュランダル	掉落ブラックハート?（接触禁止种）
ブレイドハンマー	地下洞窟
ベーシックハンマー	ギーゴ街道・入口

武器	
名称	企划书获得方法
アトムブレイカー	采掘场
ターボハンマー	任务奖励：复仇
パワーハンマー	任务奖励：公式になりたい!
キューブハンマー	アノネデスの研究所・深部
マキシマムハンマー	任务奖励：从顺な手驹がほしい
ゴルディアンハンマー	变质多次元空间
サードクラッシャー	任务奖励：天才からの依赖
ハードクラッシャー	掉落：ホワイトハート?（接触禁止种）
エクストランス	ヘイロウ森林
ハルバード	メトロイドシェルダー、任务奖励：ゴーレム制作
スペリオルスピア	地下熔岩洞
ロードランス	任务奖励：珍笛职人
机械枪ドレットノート	レツゴウアイランド、任务奖励：不遇のカニ
グングニル	掉落：グリンピース（接触禁止种）
ビームセイバー	ヘイロウ森林
ビームバスター	任务奖励：ニンジンいらないって!
ビームバスター改	メトロイドシェルダー
ラブスカトル	任务奖励：许せないロボ
ブラックカバー	アノネデスの研究所
シュベルトゲベイル	グラフィス垰
ハイパービームソード	掉落：パープルシスター?（接触禁止种）
ねこさんぱぺっと	グラフィス垰
にゅうこんぐろーぶ	レツゴウアイランド
ひょうがらぐろーぶ	掉落：イエローハート?
リニアレールガン	掉落：ブラックシスター?（接触禁止种）
たいせんエンピツG	掉落：ホワイトシスター・ロム?（接触禁止种）
钢スライヌエンピツ	掉落：ホワイトシスター・ラム?（接触禁止种）

防具	
名称	企划书获得方法
思春期の包带	ジェットセット山道
スタッズブレスレット	ルドアームズ地下道・北口
スタッズアームレット	ルドアームズ地下道・北口
时空の腕轮	アデルディック森林
いわくつきの腕轮	任务奖励：全员とダチになる男だ
シルバーブレスレット	国营工场
シルバーアームレット	采掘场
大魔王の腕轮	任务奖励：全てを蹴散らしてやる
ロイヤルブレスレット	オオトリイ洞窟
ロイヤルアームレット	オオトリイ洞窟
女神の腕轮	任务奖励：进升试验4
しいたけブレスレット	エムエス熔岩洞、斗技场：お父さん奋斗记
シロネコストラップ	ヴィータルディメンション、斗技场：乙女のハート
ヌンチャクストラップ	北の间、斗技场：もっと热くなれよ!
モンキーブレスレット	アンダーインヴァーズ、斗技场：俺らの尸をこえていけよ
冥王四郎の加护	バーチャフォレスト、斗技场：社会人の敌
はちさんストラップ	デュオアール遗迹、斗技场：今年も0个…
Vクリスタル	斗技场：结局北极超冒险
狩りのお守り	ヴィータルディメンション、斗技场：炼狱
焰の纹章	北の间、斗技场：风…なんだろう吹いてきてる
トライアングルフォース	北の间、斗技场：雷电
トラペドヘゾロン	バーチャフォレスト
神界の腕轮	掉落：パープルハート?（接触禁止种）

装饰品	
名称	企划书获得方法
SPブースター2	ピイエスディメンション
シルバーアンクレット	ギーゴ街道・入口
ヒッティングバッチ	ギーゴ街道・入口
成就のミサンガ	ギーゴ街道・深部
アクションメモリ	ヘイロウ森林
プリムローズ	ゼーガ森林
极炎の指轮	アダルディック森林
绝零の指轮	アダルディック森林
疾风の指轮	アダルディック森林
迅雷の指轮	アダルディック森林
ロストゲイムリング	コバッバ遗迹
アークアンクレット	ルジーイ高原
プロミネンスバッチ	ルジーイ高原
【祝福のミサンガ】	ルジーイ高原
ミレニアムメモリ	ルジーイ高原
エンゲージリング	オオトリイ洞窟
ユミニテスのお守り	ネクトキ树林
ユニミテスのお守り	地下熔岩洞
神秘の指轮	ぴーしーゲーム工场迹
SPブースター3	グラフィス垰
冥界の指轮	グラフィス垰
候补生の加护	ヴィータルディメンション
女神の加护	ソウ・シャル森林

女神芯片		
名称	企划书	企划书获得方法
パープル H	紫の书	斗技场：ナスナスパニック
パープル S		
パープル W		
パープル B		
パープル L		
プルルート C		
プルルート H		
プルルート S		
プルルート W		
プルルート B		
プルルート L		
ブラック H	黑の书	斗技场：勇ましき正义
ブラック S		
ブラック W	黑の书	斗技场：勇ましき正义
ブラック B		
ブラック L		
ホワイト H	白の书	斗技场：おまわりさんこっちです
ホワイト S		
ホワイト W		
ホワイト B		
ホワイト L		
グリーン H	绿の书	斗技场：暴虐の墓守
グリーン S		
グリーン W	绿の书	斗技场：暴虐の墓守
グリーン B		
グリーン L		
PCF-XXX C	金の书	斗技场：ワレチュー元气でちゅー☆
PCF-XXX H		
PCF-XXX S		
PCF-XXX W		
PCF-XXX B		
PCF-XXX L		

INFORMATION

FEATURE

EXPRESS

GUIDE

游戏开发

载体种类&取得方法

载体名称	取得方法	黄色Lv	蓝色Lv	红色Lv
カセットテ–プ	初期可用	1	–	–
フロップ–カ–ド	初期可用	1	1	–
ROMカセット	公会任务等级到达C级	1	2	–
ディスクカ–ド	公会任务等级到达C级	–	1	2
DL–ROM	公会任务等级到达B级	5	–	–
大USBメモリ	公会任务等级到达A级	4	5	1
グリ–ンライトディスク	公会任务等级到达S级	3	5	4
青いディスクカ–ド	大きなメダルA交换	2	1	–
黑いディスクカ–ド	大きなメダルB交换	1	2	–
DC–ROM	大きなメダルC交换	2	3	–
ゴ–ルドディスク	大きなメダルD交换	–	2	3
メガROMカセット	大きなメダルE交换	1	4	–
メディアカ–ド	大きなメダルF交换	1	1	4
NOディスク	大きなメダルG交换	2	4	4
USBメモリ	大きなメダルH交换	3	4	4
108Mショックロム	大きなメダルI交换	1	1	5
独自光ディスク	大きなメダルJ交换	1	5	–
VDD–ROM	大きなメダルK交换	2	3	4
SEカ–ド	大きなメダルL交换	4	3	–
メモリ–フラッシュ	大きなメダルM交换	–	4	4
108Gパワ–ロム	大きなメダルN交换	3	3	5
2层VDD–ROM	大きなメダルO交换	2	4	5
スティックメモリ–	大きなメダルP交换	–	5	3
外付けHHD	大きなメダルQ交换	5	–	5
ブル–ライトディスク	大きなメダルR交换	3	4	5
レッドライトディスク	大きなメダルS交换	5	4	3
テラバイトディスク	大きなメダルT交换	4	4	5
外付けSSD	大きなメダルU交换	5	3	5
超USBメモリ	大きなメダルV交换	4	4	4
Sメディアカ–ド	大きなメダルW交换	4	4	4
パ–プルレイディスク	大きなメダルX交换	1	5	5
インフィニットディスク	大きなメダルA～Z全部交换完毕、公会升级的报酬全部拿到后、プラネテュ–ヌ发生剧情获得	5	5	5

理念芯片效果 & 取得方法

※任：任务奖励※超变：立旗状态派出见闻者，使采取物发生超变化状态下采集※隐：隐藏宝箱
※落：怪物掉落物※斗：斗技场※宝：宝箱获得

游戏类型芯片（黄色）

理念芯片名称	取得方式	Lv	效果
战略谍报	落：キセイジョウレイ 超变：变质多次元空间 任：污染警报![S]	5	EXEゲ–ジ增加量+：EXE槽增长速度加快
RPG	超变：レツゴウアイランド 超变：国营工场 超变：回归の草原 任：主人公机とは[D]	1	EXEチャ–ジLv1：受到攻击后EXE槽增加量提升（下同）
シュ–ティングRPG	超变：ピイエスディメンション 超变：アダルディック森林 任：升进试验1[E]	2	EXEチャ–ジLv2
アクションRPG	隐：ゼ–ガ森林 超变：国营工场 超变：アリオ高原	3	EXEチャ–ジLv3
アドベンチャ–RPG	隐：ケラガ–次元 超变：エムエス溶岩洞・深部	4	EXEチャ–ジLv4
シミュレ–ションRPG	隐：コアグラ高原 超变：レツゴウアイランド	5	EXEチャ–ジLv5
シュ–ティング	超变：オオトリイ洞窟 超变：采掘场	3	高速行动Lv1：行动速度加快（下同）
ガンシュ–ティング	超变：ヴィ–タルディメンション 超变：アリオ高原 超变：アンダ–インヴァ–ズ・深部	4	高速行动Lv2
弹幕シュ–ティング	宝：北の间 隐：レツゴウアイランド・深部 任：あの日の思ひ出[S]	5	高速行动Lv3
スポ–ツ	宝：ジェットセット山道・山顶 超变：アダルディック森林	1	クリティカル率+Lv1：会心一击率增加（下同）
ゴルフ	超变：采掘场 超变：スアホ山道	2	クリティカル率+Lv2
レ–ス	宝：ハネダ山道・山顶 超变：地下溶岩洞・深部 斗：ワレチュ–元气でちゅ–☆[C]	3	クリティカル率+Lv3
サッカ–	超变：アンダ–インヴァ–ズ 斗：エディンの女神[B]	4	クリティカル率+Lv4
野球	落：シロガナス 隐：里プラネテュ–ヌ 超变：デュオア–ル遗迹	5	クリティカル率+Lv5
アドベンチャ–	隐：ケラガ–次元 超变：ルドア–ムズ地下道・北口	1	消费SPダウンLv1：发动技能消耗的SP减少（下同）
ノベル	隐：ギ–ゴ街道・入口 超变：国营工场 超变：ルジ–イ高原	2	消费SPダウンLv2
ギャルゲ–	超变：アノネデスの研究所・深部 超变：ゼ–ガ森林	3	消费SPダウンLv3
乙女ゲ–	落：イエロ–ハ–ト(2回目) 超变：エムエス溶岩洞・深部 超变：ぴ–し–ゲ–ム工场迹 任：友との决别のために[S]	4	消费SPダウンLv4
美少女ゲ–	隐：グラフィス垰・山顶 超变：ソウ・シャル森林	5	消费SPダウンLv5
テ–ブル	隐：オオトリイ大森林 超变：スアホ山道	1	スキル封じ付与Lv1：攻击附带技能封印效果（下同）
麻雀	超变：コバツバ遗迹 超变：城外郭	2	スキル封じ付与Lv2
クイズ	宝：ピイエスディメンション 超变：国营工场 超变：ルジ–イ高原 超变：ネクトキ树林 超变：ぴ–し–ゲ–ム工场迹	3	スキル封じ付与Lv3
パズル・ロジック	宝：アリオ高原 隐：ケラガ–次元 超变：バ–チャフォレスト・深部	4	スキル封じ付与Lv4
パ–ティ–	隐：デュオア–ル遗迹	5	スキル封じ付与Lv5
FPS	落：アクダイジ–ン(4回目) 隐：北の间 任：升进试验5[A]	5	ダメ–ジ限界突破：给予对手的伤害能够超过9999
ア–ケ–ド	超变：ヘイロウ森林	1	毒付与Lv1：攻击附带毒效果（下同）
移植	隐：スアホ山道 超变：回归の草原 超变：ルジ–イ高原	2	毒付与Lv2
シリ–ズもの	超变：ハネダ山道・山顶 超变：地下溶岩洞	3	毒付与Lv3
ファンディスク	超变：ケラガ–次元 超变：アンダ–インヴァ–ズ・深部	4	毒付与Lv4
リメイク	落：森の神 隐：ドウ寺院	5	毒付与Lv5
シミュレ–ション	超变：レツゴウアイランド 超变：ギ–ゴ街道・入口	1	变身后消费SP—Lv1：女神化之后SP消耗量降低（下同）
パチンコ	超变：ピイエスディメンション 任：规格外ゲットだぜ? [C]	2	变身后消费SP—Lv2
ストラテジ–	隐：国营工场 超变：アノネデスの研究所 任：欠陷品などではない[B]	3	变身后消费SP—Lv3
战略	超变：ドウ寺院	4	变身后消费SP—Lv4
经营・运营	宝：北の间 隐：エムエス溶岩洞 隐：アンダ–インヴァ–ズ 斗：超次元を灭ぼすモノ[A]	5	变身后消费SP—Lv5
アクション	隐：ジェットセット山道 超变：ルドア–ムズ地下道・南口 超变：国营工场	1	麻痹付与Lv1：攻击附带麻痹效果（下同）
ステルス	超变：ピイエスディメンション 超变：回归の草原	2	麻痹付与Lv2
对战格斗	超变：アノネデスの研究所 超变：ゼ–ガ森林	3	麻痹付与Lv3
クライムアクション	隐：ネクトキ树林 超变：地下溶岩洞・深部 超变：ぴ–し–ゲ–ム工场迹 超变：ドウ寺院 斗：犯罪神、再び[B]	4	麻痹付与Lv4
ハンティング	落：シリウス 隐：北の间	5	麻痹付与Lv5

赤外线通信	隐：ゼ–ガ森林	3	毒无效：不会陷入毒状态（下同）
	超变：ネクトキ树林		
	斗：ナスナスパニック[C]		
通信対战	超变：メロトイドシエルタ–・深部	3	スキル封じ无效：不会陷入技能封印状态（下同）
	超变：ぴ–し–ゲ–ム工场迹		
シングルオンライン	落：デネブ	3	ウイルス无效：不会陷入病毒感染状态（下同）
	宝：ピイエスディメンション		
	超变：ハネダ山道・山顶		
	超变：地下溶岩洞・深部		
MO	落：キャットナイト	3	サプライズ无效：进入战斗不会被敌人先制
	超变：ハネダ山道		
	超变：采掘场		
	超变：ネクトキ树林		
MMO	落：理性を失いし龙人兵	4	麻痹无效：不会陷入麻痹状态
	超变：デュオア–ル遗迹		
TPS	落：绝对神の下仆	5	状态异常无效：全部异常状态无效
	超变：里プラネテュ–ヌ		

系统角色芯片（蓝色）

理念芯片名称	取得方式	Lv	效果
アイドル	宝：ZECA二号遗迹	1	対ドラゴン防御Lv1：受到ドラゴン系怪物攻击时伤害减轻（下同）
	超变：城・深部		
ネズミ	隐：アダルディック森林	2	対ドラゴン防御Lv2
	超变：ゼ–ガ森林		
	斗：结局北极超冒险[D]		
ヒゲのイタリア人	宝：ピイエスディメンション	3	対ドラゴン防御Lv3
	超变：アノネデスの研究所・深部		
	斗：暴虐の墓守[C]		
ロボット	超变：グラフィス埣	4	対ドラゴン防御Lv4
	任：交涉失败[A]		
	斗：违法コピ–、ダメ绝对！[B]		
艺能人	隐：グラフィス埣	5	対ドラゴン防御Lv5
声优	宝：ZECA二号遗迹	1	対ゴ–スト防御Lv1：受到ゴ–スト系怪物攻击时伤害减轻（下同）
	超变：风来洞・深部		
	超变：アダルディック森林		
	任：新型パ–ツ入荷!?[D]		
イケメン	超变：ルジ–イ高原	2	対ゴ–スト防御Lv2
ゴリラ	宝：ハネダ山道・山顶	3	対ゴ–スト防御Lv3
	超变：アノネデスの研究所・深部		
ゾンビ	超变：北の间	4	対ゴ–スト防御Lv4
	超变：南の间		
ツンデレ	隐：ドウ寺院	5	対ゴ–スト防御Lv5
	斗：正义の系谱[S]		
	斗：タリの女神[A]		
ヤンデレ	宝：ZECA二号遗迹	1	対昆虫防御Lv1：受到昆虫系怪物攻击时伤害减轻（下同）
	隐：风来洞		
	采：ソニイ湿原		
ク–デレ	超变：ハネダ山道・山顶	2	対昆虫防御Lv2
	超变：アダルディック森林		
おっさん	超变：アノネデスの研究所・深部	3	対昆虫防御Lv3
	超变：采掘场		
	任：战车を爱する男[B]		
	斗：ドSぷるるん[C]		
萌え	隐：オオトリイ洞窟	4	対昆虫防御Lv4
	超变：ヴィ–タルディメンション		
燃え	隐：北の间	5	対昆虫防御Lv5
	超变：南の间		
	斗：シャンプル、ぷるぷる[S]		
おとなしいが实は最强	隐：ジエットセット山道・山顶	1	対植物防御Lv1：受到植物系怪物攻击时伤害减轻（下同）
	超变：ヘイロウ森林		
主人公は无能だが实は…	超变：ゼ–ガ森林	2	対植物防御Lv2
	超变：コバツバ遗迹		
メガネをとると美人	隐：ハネダ山道	3	対植物防御Lv3
	超变：ピイエスディメンション		
	超变：ケラガ–次元		
	任：次元の壁を超えて[B]		
	斗：おまわりさんこっちです[C]		
色违いキャラ	隐：ケラガ–次元	4	対植物防御Lv4
	超变：コアグラ高原		
オ–ルスタ–	超变：北の间	5	対植物防御Lv5
	隐：里プラネテュ–ヌ		
动物	隐：风来洞	1	対水栖防御Lv1：受到水栖系怪物攻击时伤害减轻（下同）
	隐：城・深部 地下洞窟		
	任：有名なアレ[C]		
ムキムキマッチョ	隐：回归の草原	2	対水栖防御Lv2
	超变：ハネダ山道・山顶		
	斗：俺らの敌[D]		

モンスタ–	落：アイスホエ–ル	3	対水栖防御Lv3
	超变：ピイエスディメンション		
シルエット	隐：地下溶岩洞	4	対水栖防御Lv4
	超变：北の间		
	超变：都市中心部		
デフォルメキャラ	隐：变质多次元空间	5	対水栖防御Lv5
ドット	隐：バ–チャフォレスト保护地区	1	対スライヌ防御Lv1：受到スライヌ系怪物攻击时伤害减轻（下同）
	超变：城・深部		
实写	超变：城外郭	2	対スライヌ防御Lv2
	超变：メロトイドシエルタ–・深部		
ポリゴン	落：特盛スライヌ	3	対スライヌ防御Lv3
	隐：ルジ–イ高原		
	超变：ピイエスディメンション		
アニメ	超变：レツゴウアイランド	4	対スライヌ防御Lv4
	超变：地下溶岩洞・深部		
超美丽3DCG	落：弩级スライヌ	5	対スライヌ防御Lv5
	隐：ソウ・シャル森林		
	超变：北の间		
マイク使用	隐：ZECA一号遗迹	1	対鸟类防御Lv1：受到鸟系怪物攻击时伤害减轻（下同）
	超变：ルドア–ムズ地下道・南口		
	超变：アダルディック森林		
特殊コントロ–ラ	隐：回归の草原	2	対鸟类防御Lv2
	超变：ハネダ山道		
	超变：ルドア–ムズ地下道・北口		
	斗：お父さん奋斗记[D]		
特殊周边机器	超变：オオトリイ洞窟	3	対鸟类防御Lv3
モ–ションコントロ–ル	隐：ネクトキ树林	4	対鸟类防御Lv4
	超变：コアグラ高原		
立体视	宝：レツゴウアイランド・深部	5	対鸟类防御Lv5
	隐：エムエス溶岩洞		
フリ–シナリオ	宝：ジエットセット山道・山顶	1	対デ–タ防御Lv1：受到デ–タ系怪物攻击时伤害减轻（下同）
	超变：回归の草原		
	任：初回限定のギタコンが–![C]		
カスタムサウンド	超变：ピイエスディメンション	2	対デ–タ防御Lv2
	超变：ヘイロウ森林		
	斗：社会人の敌[D]		
カラ–エディット	超变：オオトリイ洞窟	3	対デ–タ防御Lv3
	超变：コバツバ遗迹		
ステ–ジエディット	超变：アンダ–インヴァ–ズ	4	対デ–タ防御Lv4
合成	宝：ドウ寺院	5	対デ–タ防御Lv5
	隐：エムエス溶岩洞・深部		
ちょっとエッチ	宝：クザラット工场・第二区画	1	対动物防御Lv1：受到动物系怪物攻击时伤害减轻（下同）
ファンタジ–	超变：ハネダ山道・山顶	2	対动物防御Lv2
	超变：回归の草原		
	斗：风…なんだろう吹いてきてる[D]		
SF	隐：国营工场	3	対动物防御Lv3
	超变：オオトリイ洞窟		
	斗：娘にカッコイイ姿を见せたい[C]		
メタフィクション	落：ネコリスナイト	4	対动物防御Lv4
	超变：都市中心部		
ホラ–	隐：コアグラ高原	5	対动物防御Lv5
	超变：エムエス溶岩洞		
ジャンプ	隐：オオトリイ大森林	1	対ベ–ダ–防御Lv1：受到ベ–ダ–系怪物攻击时伤害减轻（下同）
	超变：ギ–ゴ街道・入口		
ショット	超变：ハネダ山道	2	対ベ–ダ–防御Lv2
	超变：城外郭		
チャ–ジ	超变：コバツバ遗迹	3	対ベ–ダ–防御Lv3
	超变：地下溶岩洞		
コンボ重视	超变：ネクトキ树林	4	対ベ–ダ–防御Lv4
	超变：エムエス溶岩洞		
超必杀技	隐：エムエス溶岩洞	5	対ベ–ダ–防御Lv5
	斗：正义の系谱[S]		
バカゲ–	站前广场	1	対マシン防御Lv1：受到マシン系怪物攻击时伤害减轻（下同）
泣きゲ–	任：这い寄られた	2	対マシン防御Lv2
洋ゲ–	超变：アノネデスの研究所	3	対マシン防御Lv3
人生	超变：グラフィス埣・山顶	4	対マシン防御Lv4
ジュブナイル	超变：デュオア–ル遗迹	5	対マシン防御Lv5

其他理念芯片（红色）

理念芯片名称	取得方式	Lv	效果
低价格	隐：ソニイ湿原 超变：ヘイロウ森林	1	ドロップ率アップLv1：物品掉落几率提升（下同）
DL专卖	落：カノ–ブス 超变：城外郭 超变：メロトイドシエルタ–・深部	2	ドロップ率アップLv2
初回限定版	隐：コバツバ遗迹 超变：アリオ高原 斗：勇ましき正义[C]	3	ドロップ率アップLv3
映像ソフトとパック	超变：ケラガ–次元 超变：ソウ・シャル森林 任：流通经路[S]	4	ドロップ率アップLv4
ロンチ	落：超次元スライヌ 隐：都市中心部 超变：グラフィス	5	ドロップ率アップLv5
ネットで话题	宝：风来洞・深部 超变：回归の草原	1	战斗后HP回复Lv1：战斗结束后回复一定量HP（下同）
中二	超变：ヘイロウ森林 超变：ゼ–ガ森林 斗：もつと热くなれよ！[D]	2	战斗后HP回复Lv2
彻夜	落：ガルグイユ 隐：コバツバ遗迹 超变：地下溶岩洞・深部 任：究极の食材[B]	3	战斗后HP回复Lv3
テキトウ	超变：北の间	4	战斗后HP回复Lv4
实况向け	宝：エムエス溶岩洞・深部 隐：ドウ寺院	5	战斗后HP回复Lv5
ライト层狙い	宝：クザラッド工场・第一区画 超变：スアホ山道	1	战斗后SP回复Lv1：战斗结束后回复一定量SP（下同）
子ども向け	超变：メロトイドシエルタ–・深部 超变：ヘイロウ森林	2	战斗后SP回复Lv2
男性向け	落：ボスリザ–ド 宝：ハネダ山道・山顶 超变：ぴ–し–ゲ–ム工场迹 任：战车を爱する男2[B]	3	战斗后SP回复Lv3
コア层狙い	隐：アノネデスの研究所 超变：变质多次元空间 超变：ぴ–し–ゲ–ム工场迹 斗：元祖真マジェコンヌ[B]	4	战斗后SP回复Lv4
女性向け	隐：レツゴウアイランド・深部 超变：北の间	5	战斗后SP回复Lv5
キャッキャウフフ	隐：驿前广场 超变：ソニイ湿原 超变：城外郭	1	毎タ–ンEXEゲ–ジ回复Lv1：每回合EXE槽自动积蓄（下同）
どろどろ	超变：ピイエスディメンション 超变：城・深部	2	毎タ–ンEXEゲ–ジ回复Lv2
恋爱	超变：ハネダ山道 超变：地下溶岩洞	3	毎タ–ンEXEゲ–ジ回复Lv3
ウホッ…アッ–!	宝：アノネデスの研究所・深部 超变：レツゴウアイランド 超变：地下溶岩洞	4	毎タ–ンEXEゲ–ジ回复Lv4
ゆりゆり	隐：バ–チャフォレスト 超变：レツゴウアイランド・深部	5	毎タ–ンEXEゲ–ジ回复Lv5
艺能人が声优やる	宝：クザラッド工场・第二区画 超变：城外郭 任：リアルで…[D]	1	毎タ–ンHP回复Lv1：每回合自动回复HP（下同）
谁得仕样	隐：アダルディック森林 超变：コバツバ遗迹 斗：乙女のハ–ト[D]	2	毎タ–ンHP回复Lv2
业界初システム!	宝：メロトイドシエルタ– 超变：ネクトキ树林 任：升进试验3[C]	3	毎タ–ンHP回复Lv3
有名クリエイタ–	隐：アノネデスの研究所 超变：ソウ・シャル森林	4	毎タ–ンHP回复Lv4
人气绘师	落：ブレイズホエ–ル 隐：バ–チャフォレスト・深部	5	毎タ–ンHP回复Lv5
ニッチ	超变：スアホ山道 超变：回归の草原	1	毎タ–ンSP回复Lv1：每回合自动回复SP（下同）
ご当地	隐：ハネダ山道・山顶 超变：国营工场 超变：スアホ山道 斗：俺らの尸をこえていけよ[D]	2	毎タ–ンSP回复Lv2
キラ–狙い	宝：メロトイドシエルタ– 超变：ぴ–し–ゲ–ム工场迹	3	毎タ–ンSP回复Lv3
ミリオン狙い	隐：ぴ–し–ゲ–ム工场迹 超变：里プラネテュ–ヌ	4	毎タ–ンSP回复Lv4
ワ–ルドワイド	落：试作型キラ–マシン 隐：エムエス溶岩洞・深部	5	毎タ–ンSP回复Lv5
予约キャンペ–ン	宝：バ–チャフォレスト保护地区 超变：ルドア–ムズ地下道・北口	1	逃走确率アップLv1：逃走成功率提升（下同）
初回封入DLCコ–ド	超变：コバツバ遗迹	2	逃走确率アップLv2
メディアミックス展开	落：ナスライダ– 隐：ハネダ山道 超变：ハネダ山道・山顶 超变：オオトリイ洞窟	3	逃走确率アップLv3
人气原作	隐：ぴ–し–ゲ–ム工场迹 超变：里プラネテュ–ヌ	4	逃走确率アップLv4
本体同捆限定版	落：ナスパラディン 隐：北の间 超变：コアグラ高原	5	逃走确率アップLv5
ケンカ	超变：风来洞・深部 超变：回归の草原 任：不审者目击报告[C]	1	入手金额アップLv1：战斗后获得金额提升（下同）
历史	隐：城・深部 超变：ギ–ゴ街道・入口 超变：采掘场 斗：雷电[D]	2	入手金额アップLv2
推理	超变：ぴ–し–ゲ–ム工场迹	3	入手金额アップLv3
冒险	落：森くじら 超变：レツゴウアイランド	4	入手金额アップLv4
战争	宝：ドウ寺院	5	入手金额アップLv5
一本道	超变：风来洞・深部 超变：回归の草原	1	入手经验值アップLv1：战斗后获得经验值提升（下同）
ゆとり仕样	隐：アダルディック森林 超变：メロトイドシエルタ– 斗：炼狱[D]	2	入手经验值アップLv2
超绝难易度	宝：ハネダ山道 超变：地下溶岩洞 斗：ノワ–ルちゃんを困らせ队[C]	3	入手经验值アップLv3
经验值稼ぎなし	超变：バ–チャフォレスト 任：不遇の魔物[A]	4	入手经验值アップLv4
リセット前提	落：プロキオン 隐：レツゴウアイランド 超变：デュオア–ル遗迹	5	入手经验值アップLv5
おどろくほどすぐ死ぬ	宝：バンディクラッシュ 超变：城外郭 任：进化する明日[D]	1	被クリティカル–Lv1：被敌人会心一击率降低（下同）
大ピンチになると觉醒	超变：城・深部 超变メロトイドシエルタ–	2	被クリティカル–Lv2
パラメ–タは割り振り	隐：ピイエスディメンション	3	被クリティカル–Lv3
王道	バンディクラッシュ	1	リリイアップ+Lv1：战斗结束后好感度更容易提升
专门用语	ハネダ山道	2	リリイアップ+Lv2
大自然	メトロイドシエルダ–・深部	3	リリイアップ+Lv3
近未来	落：オオリクガメ（危险种） 超变：南の间	4	リリイアップ+Lv5
ハ–レム	アンダ–インヴァ–ズ、エムエス熔岩洞・深部	5	リリイアップ+Lv5
ドリル	超变：地下熔岩洞・深部	3	女神化时完全回复：变身成女神之后，HP和SP完全回复

神作鉴定						
黄色芯片	效果	蓝色芯片	效果	红色芯片	效果	附加效果
アクション	麻痹付与Lv1	バカゲ-	对マシン防御Lv1	おどろくほどすぐ死ぬ	被クリティカル—Lv1	デバフ无效
アクション	麻痹付与Lv1	ヒゲのイタリア人	对ドラゴン防御Lv3	キラ-狙い	每タ-ンSP回复Lv3	ダメ-ジカットLv2
レ-ス	クリティカル率+Lv3	ヒゲのイタリア人	对ドラゴン防御Lv3	ライト层狙い	战斗后SP回复Lv1	高速行动Lv2
RPG	EXEチャ-ジLv1	ファンタジ-	对动物防御Lv2	王道	リリィアップ+Lv1	EXEゲ-ジ增加量+Lv5
アクションRPG	EXEチャ-ジLv3	ファンタジ-	对动物防御Lv2	超绝难易度	入手经验值アップLv3	战斗后HP回复Lv3
RPG	EXEチャ-ジLv1	合成	对デ-タ防御Lv5	人气绘师	每タ-ンHP回复Lv5	ドロップ率アップLv3
FPS	ダメ-ジ限界突破	超美丽3DCG	对スライヌ防御Lv5	战争	入手金额アップLv5	对女神防御
ノベル	消费SPダウンLv2	シルエット	对水栖防御Lv4	推理	入手金额アップLv3	逃走确率100%
RPG	EXEチャ-ジLv1	モンスタ-	对水栖防御Lv3	子ども向け	战斗后SP回复Lv2	每タ-ンSP回复Lv3
TPS	状态异常无效	超美丽3DCG	对スライヌ防御Lv5	冒险	入手金额アップLv4	入手经验值アップLv2
对战格斗	麻痹付与Lv3	ポリゴン	对スライヌ防御Lv3	有名クリエイタ-	每タ-ンHP回复Lv4	クリティカル率+Lv3
レ-ス	クリティカル率+Lv3	超美丽3DCG	对スライヌ防御Lv5	ワ-ルドワイド	每タ-ンSP回复Lv5	高速行动Lv4
ステルス	麻痹付与Lv2	おっさん	对昆虫防御Lv3	战争	入手金额アップLv5	バックアタック无效
ギャルゲ-	消费SPダウンLv3	萌え	对昆虫防御Lv4	恋爱	每タ-ンEXEゲ-ジ回复Lv3	リリイアップ+Lv3
ノベル	消费SPダウンLv2	实写	对スライヌ防御Lv2	–	–	入手经验值アップLv3
アクション	麻痹付与Lv1	ゾンビ	对ゴ-スト防御Lv4	ミリオン狙い	每タ-ンSP回复Lv4	麻痹付与Lv2
シミュレ-ションRPG	EXEチャ-ジLv5	ロボット	对ドラゴン防御Lv4	–	–	入手金额+Lv3
ハンティング	麻痹付与Lv5	合成	对デ-タ防御Lv5	キラ-狙い	每タ-ンSP回复Lv3	ドロップ率アップLv3

奖杯全攻略

奖杯总数	42
白金	1
金杯	2
银杯	15
铜杯	24

神次元ゲイム ネプテュ-ヌV　マスタ-
白金

取得条件： 获得除了这个以外的所有奖杯。

ネプテュ-ヌ起动
铜杯

取得条件： 运行游戏自动获得。

满点レビュ-!
铜杯

取得条件： 任意一章结束后，NEPU电视台的评分节目中获得40分满分。

奖杯说明：具体评分细则可参考前文“电视节目评分标准”部分。任意章节满分即可，注意第七章“许せないロボ”这个任务由于讨伐对象在第十章才会出现，因此第七章最高只能获得39分。所以不要尝试这章。

はじめての见闻
铜杯

取得条件： 第一次派遣见闻者即可获得。

温故知新
铜杯

取得条件： 让见闻者发现10个遗迹。

奖杯说明：遗迹是地图上那些显示出来但不能进去的图标，每发现一个能获得一些道具奖励。因为见闻结果是随机的，要解锁这个奖杯只能不断地派遣。另外，见闻者毛ツピ-具有提升发现遗迹几率的技能。

コンボメイク
铜杯

取得条件： 进入主菜单设定任意一名角色的攻击招式即可获得。

アイテム开发
铜杯

取得条件： 进行道具开发即可获得。

アイテム开发を100种类
银杯

取得条件： 任开发的道具种类达到100种即可获得。

奖杯说明：基本上是靠不停刷的奖杯。将所有所有武器、防具、饰品、以及常用的道具全部开发出来基本上就差不多了。

总获得金额1亿
铜杯

取得条件： 手上的钱达到1亿即可解除。

奖杯说明：第四章之后可以去スアホ山道打インビジブルボ-イ刷“不可视布”，然后到商店花5000买モノクロジャ-ジ进行道具开发，开发出来的衣服卖掉可以获得125万。换言之开发80件卖掉就能解锁这个奖杯。另外也可以花10万块派遣判断力高的见闻者到ドウ寺院，一次有可能获得100万的收益。

ゲ-ムクリエイタ-のたまご
铜杯

取得条件： 进行一次游戏开发即可获得。

天才ゲ-ムクリエイタ-□生？
铜杯

取得条件： 获得成功开发出被评定为“神作”的游戏即可获得。

奖杯说明：具体可参考“游戏开发”部分。开发出任意一款“神作”即可。

ひさびさすぎる战斗
铜杯

取得条件： 第一次战斗即可获得。

百战磨练
铜杯

取得条件： 战斗100次即可获得，逃跑了的战斗也会计算在内。

バトルマスタ-
银杯

取得条件： 战斗500次即可获得，逃跑了的战斗也会计算在内。

コンボマスタ-
铜杯

取得条件： 成功打出100连击。

奖杯说明：可以打斗技场“社会人の敌”等多敌人同场的任务，然后让数名同伴发动Hit数高范围大的技能（比如ネプテュ-ヌ的“ドンナハンダンダノヴァ”或プルル-ト的“ストレスかいしょう~”），一次过攻击所有杂兵即可轻松达成。如果技能威力太高，连击数还没够敌人就被打死了，可以尝试换上攻击力弱的武器。

最大火力
铜杯

取得条件： 最大伤害达到10万即可获得。

奖杯说明：最大伤害的计算是轮到敌人的行动回合之前，我方所有同伴攻击伤害的总和。后期让ネプギア当ピ-シェ的后卫，然后让ピ-シェ使用必杀技从已经被破防的敌人背后攻击，很轻松就能超过10伤害。

レベルMax
铜杯

取得条件： 将任意一名角色练到Lv.99。

カンスト
金杯

取得条件： 所有角色练到Lv.99即可解锁

奖杯说明：基本上是靠不停刷的奖杯，高级斗技场中能遇到等级不低经验值丰富的敌人。因为角色上不上场获得的经验值都差不多，所以这个奖杯的难度跟“レベルMax”接近。

クエストマスタ-
银杯

取得条件： 玩家的公会任务等级达到S级。

奖杯说明：游戏后期不断地完成A级任务，使S级的升进试验出现并完成即可获得奖杯。

モテモテ:ネプテュ-ヌ
银杯

取得条件： ネプテュ-ヌ跟所有人的好感度达到8以上。

モテモテ: プルル-ト
银杯

取得条件： プルル-ト跟所有人的好感度达到8以上。。

モテモテ: ノワール 银杯

取得条件： ノワール跟所有人的好感度达到8以上。

モテモテ: ブラン 银杯

取得条件： ブラン跟所有人的好感度达到8以上。

モテモテ: ベール 银杯

取得条件： ベール跟所有人的好感度达到8以上。

モテモテ: ネプギア 银杯

取得条件： –ネプギア跟所有人的好感度达到8以上。

モテモテ: ピーシェ 银杯

取得条件： ピーシェ跟所有人的好感度达到8以上。

モテモテ: ユニ 银杯

取得条件： ユニ跟所有人的好感度达到8以上。

モテモテ: ロム 银杯

取得条件： ロム跟所有人的好感度达到8以上。

モテモテ: ラム 银杯

取得条件： ラム跟所有人的好感度达到8以上。

奖杯说明：先去刷出“ハーレム”、“近未来”等可以令战斗结束后好感度提升量增加的理念芯片，然后开发出游戏给角色装上，好感度提升速度便会快很多。可以跟全角色Lv.99的奖杯一并刷。而上述理念芯片获得方法可参考“游戏开发”部分。

序章クリア 铜杯

取得条件： 完成序章。

第1章クリア 铜杯

取得条件： 完成第1章

第2章クリア 铜杯

取得条件： 完成第2章

第3章クリア 铜杯

取得条件： 完成第3章

第4章クリア 铜杯

取得条件： 完成第4章

第5章クリア 铜杯

取得条件： 完成第5章

第6章クリア 铜杯

取得条件： 完成第6章

第7章クリア 铜杯

取得条件： 完成第7章

第8章クリア 铜杯

取得条件： 完成第8章

第8章クリア 铜杯

取得条件： 完成第9章

Normalエンディング 银杯

取得条件： 达成普通结局。

Goodエンディング 银杯

取得条件： 达成好结局。

トゥルーエンディング 金杯

取得条件： 达成真结局。

奖杯说明：三个结局奖杯可参考前文“各结局触发条件”部分。

铁拳TT2	NBGI		格斗
PS3	Tekken Tag Tournament 2		日版
	2012年9月14日	1~2人	7980日元
	无对应周边		推荐玩家年龄：12岁以上

由于《铁拳 TT2》街机价格高昂，导致不少铁匠如今还在奋战 6 代。不过随着家用机版的推出，大家终于有机会在家里无拘无束地体验了。本作的网络方面比 6 代进化了不少，更重要的是增加了大量家用机版独有的内容，海量的新角色和人手一个的结局动画真是厚道无比。而且本作还是标准的奖杯神作，真的称得上是能满足各种玩家需求的正 GAME！

基础操作

这个部分将介绍单人部分的系统和操作，对本系列完全没有了解的朋友可以先去FIGHT LAB这个模式，这个模式包含了一定的教学课程。如果是系列老玩家，不妨直接跳过这个部分，进入第二个部分也就是组队战的讲解。

键位说明

效果	简称
左拳	LP
右拳	RP
左脚	LK
右脚	RK
换人	TAG
双拳	WP（LP+RP）
双脚	WK（LK+RK）

“《铁拳》系列”的四键操作系统是极具特色的，上两键为拳、下两键为脚，且分为左拳、右拳，左脚、右脚。关于键位的文字表述，目前主要有两种，国内论坛的主流方法是用udfb表示方向，用1234来表示拳脚；日本方面则是以小键盘数字表示方向，LRPK来表示拳脚。由于实际游戏中也采用LRPK的写法，本文将采用后一种文字表述方法。

众所周知，《铁拳》采用的是独特的左右拳脚按键系统，让招式指令的输入更加直观。本作则是追加了一个TAG键，专门用来使用换人相关的技巧。游戏的练习模式收录了所有角色的全技表，并附有7条推荐连续技，对于初学者来说是非常体贴的。

键位说明

操作	行动
6	前进
4	后退/站立防御
66	急进
66长按	跑动
44	急退
8长按	垂直跳
7	向后跳跃
9	前方小跳
9	前方大跳
2长按	下蹲
1	下蹲/蹲下防御
3	蹲下前进
8短按	横移动（画面内）
88长按	横向走动（画面内）
2短按	横移动（画面外）
22长按	横向走动（画面外）

在对战中移动是相当重要的，虽然《铁拳》并不能像《灵魂能力》那样自由进行八方移动，但同样拥有丰富的移动技巧。特定角色还有专用特殊步法，如著名的风神步。

横移动的效果是躲过对方的直线技，而游戏中专门设计了克制横移的追尾技，这种招式有一个专门的标识，非常贴心。不过就算是面对没有这种标识的招式，如果玩家横移动启动过晚，或是幅度不够，一样有可能被打中。而根据对手横移的时机、幅度和方向，也会出现即使是追尾技也打不中的情况。

跑动攻击

跑动后可以使用6种共通的攻击动作，这也是是系列一直都有的特色。在使用吹飞技将对手打远之后使用跑动攻击是常识，其中最有用的就是长距离跑步后使出的无敌撞击。

①前冲飞腿 跑动中LK	判定为中段，不需要很远的跑动距离便可使用。部分女性角色使用后会倒地。
②将对手扑倒 跑动3步以上	不能防御，扑倒后可以用双拳交替追打5下，部分角色有特殊的追加指令。
③前冲滑铲 跑动3步以上RK	判定为下段，使出后己方会倒地，命中后会对手不能受身，双方位置会交换。
④双拳飞扑 跑动3步以上WP	判定为中段，判定时间长，可令对手的防御崩坏，此后迅速攻击能让对手浮空。
⑤踩踏对手 跑动4步以上（对手倒地时）	倒地追加技，攻击力低，安定性高，对手横向翻滚时机掌握得到的话可回避。
⑥无敌撞击 跑动4步以上（对手未倒地）	防御不能，攻击力高，判定发生后无敌，且不能侧闪回避，非常强力。

起身

对于新手来说起身是很关键的一门学问，因为本系列中只要是具有较低攻击判定的招式都具备对地效果。新手常犯的错误就是“一倒地便起不来了”，本作修改了倒地受创的一些判定，不至于出现这种极端的情况，但如何在倒地后避免受到更大的伤害依然是很重要的。游戏中角色倒地的姿势一共有4种，分别是脚靠近对手·脸朝上、脚靠近对手·脸朝下、头靠近对手·脸朝上、头靠近对手·脸朝下。不同的状态下起身也有些许不同。游戏中的起身方式有4种，分别如下：

①原地起身：8	最快的起身动作，利于防御，但不能使用起身攻击，一般来说起身后都会优先考虑下防。
②横转（内/外）：LP/2LP	横向翻滚，之后会自动起身，主要用来回避对手的直线系追打，比较常用。
③前转/后转：6/4	前后翻滚，虽可较大改变双方距离，但却是最不安定的起身方式，而且有几率被对手直接浮空。
④不起身：2	一般在横转之后使用，可保持倒地状态，令对手的一些压制攻击落空，也可以避免受身取攻击。

起身攻击

起身攻击有5种，不过部分起身攻击有限定的倒地姿势。起身攻击虽然能转守为攻，但被对手猜到后会有较大风险。除了下面列举的4种起身攻击外，部分角色还有专用的起身攻击，

①脚靠近对手·脸朝上：可使用中段脚（RK）、下段脚（LK）、牵制脚（2RK）、挺身脚（4WK）。

②脚靠近对手·脸朝下：可使用中段脚（RK）、下段脚（LK）。

③头靠近对手·脸朝上：可使用中段脚（RK）、下段脚（LK）。

④头靠近对手·脸朝下：可使用中段脚（RK）、下段脚（LK）。

在所有起身攻击中，最需要注意的是下段脚。部分角色在起身的下段脚命中后，后面可以接续威力不低的连续技。不过相对的，起身的下段脚风险也不小，可以被裁，可以被跳踢克，即使被对手防住也有很大硬直。

受身

在受到攻击倒地的瞬间输入特定指令后，以最快速度起身，以避免对手倒地压制，这就是受身。同样是极其重要的防御手段。游戏中也存在着不能受身的招式，此外还有不受身就会追加伤害的招式。

①横转受身：任意拳脚键	拳键为向画面内侧翻滚，脚键为向画面外侧翻滚。由于受身过程中有无敌时间，所以算得上是最安定的受身方式。
②后转受身：方向4要素	倒地后向后翻滚，可拉开与对手之间的距离。但是滚动过程中受到攻击会被浮空，而站起时会有较长的行动不能时间。
③鲤鱼打挺：方向6要素	脚靠近对手且脸朝上倒地时才能使用的受身方式。跃起时是有攻击判定的，不过威力低且被防有确反。
④壁后受身：任意拳脚键	在撞墙壁后倒地瞬间输入指令，性能与横转受身相同。由于背靠墙壁，因此用横转以外的方式起身是相当危险的，有可能被连续追打。

投技相关

投技具有防御不能的特性，不过可以被拆掉，而且无法命中蹲下的对手。每个角色都有左投（LP+LK）和右投（RP+RK）两种普通投，在普通投指令的基础上输入6，可以增加投技距离，但发生变慢。左投可用LP拆掉，右投可用RP拆掉。使用投技命中对手侧面时即为侧面投。拆投方法是左侧投按LP，右侧投按RP。用投技命中对手背面时即为背面投，背投威力大，而且不能拆解。

每个角色还有数量不等的指令

投，指令投有固定的拆解方法，除了 LP、RP 外还有需要输入 LP+RP 才能拆解的指令投。此外部分角色还拥有下段投、倒地投、空中投，下段投和倒地投可以拆解，而空中投无法拆解。

返技和裁技

返技与裁技都是化解对手打击技的手段，只不过返技的效果是直接给对手造成伤害，而裁技的特性是破坏对手的体势，令其出现破绽。

返技的操作为←LP+LK 或←RP+RK，当对手的攻击判定快要到达时输入返技指令，就能接下对手的攻击，反而令对手受到伤害。不过不是所有角色都有返技。注意返技有失败动作，如果返技失败，那么就会有一定的破绽，返技时机把握不对也会遭受对手的打击。此外返技虽然可以返上、中段的攻击，但对于头、肘、膝、肩等部位发出的攻击却是无效的。

而当对手返技成立时，左手或左脚攻击被返时输入 6LP+LK，右手或右脚被返时输入 6RP+RK 便可使出“反返技”。双手系的招式被返时，要根据招式本身的情况来输入反返技指令。（有例外）因为反返技的指令有效时间相当短，所以必须提前输入指令有可能发挥作用。

裁技可以分为两种，上中段的裁技和返技一样，是只属于部分角色的技巧，而且效果也大不相同。下段裁则是全员共通的技巧，方法是在对手使出下段打击技或特殊中段技命中的瞬间输入 3。下段裁成功之后会令对手进入崩地效果，之后可以追打。下段裁没有失败动作，但持续时间很短，而且也存在着不能裁的招式。

空中 COMBO

空中 COMBO 可以说是《铁拳》的最大魅力。一般来说空中 COMBO 的构成如下所述：

浮空技→空中追打→崩地技→地面追打。

浮空技方面，一般来说都是 3RP、9RK，部分下段技和指令技也具备浮空效果。崩地技是 6 代加入的新系统，这回游戏的出招表中将崩地技做出了特殊标记，让人一看便知，非常直观。崩地后对手并非处于倒地状态，即使用一些发生慢的上段技也可以命中，不过一次 COMBO 中最多只能出现一次崩地，所以想通过反复崩地来形成无限连是不可能的。此外，通过场地破坏、墙壁破坏、阳台破坏一样可以达成崩地效果，不要放弃追击的机会。

TAG系统

《铁拳 TT2》的特征就是采用了两人组队制，这也是标题中 TAG 一词的含义。两人组队制的引入带给游戏更多的变数，也带来了更大的乐趣。和《铁拳 TT》相比，这回游戏的 TAG 系统进化得非常全面，可以说是有无限的可能性。

基本规则

本作虽然采用了两人组队制，但事实上也可以只选择一名角色出战。这样就有可能出现 1 对 1、1 对 2、2 对 2 的情况。两人组队的好处在于可以使用 TAG 系统，被换下去的角色可以恢复体力（仅限红色部分）。一人出战的好处在于会拥有较多的体力，攻击力也会增加，此外也可以恢复红色的体力部分。如果是 1 对 1 的情况，则不会出现体力回复的情况。

不管是几对几，只要场上有任意一方的体力被打空，当局就算失败，即使未上场角色的体力全满也没有用。如果是时间结束后双方仍未分出胜负，则会计算双方的体力平均值来选出胜者。

关于换人

换人的最基本指令就是按 TAG 键，在背后没有墙壁的情况下，按下 TAG 键后场上的角色会往后退，场下的队友会跑步上场。在这个过程中输入 666RK 可以使出换人铲击，按 666WP 可以使出双拳飞扑。在背后有墙壁的情况下，两名队友会跳出场内场外的方式完成换人。新手需要注意的是，在场上角色倒地或受身时也可以直接按 TAG 键换人，而不用先站起来再换。

直接换人的缺点是风险相当大，从退场到上场的整个过程中两名角色完全处于不能防御的状态，而且受到攻击时会出现两人一起挨打的情况。所以在体力不多又受到对手压迫时不要急于换人，设法在有利状态下换人才是正途。另外游戏中也加入了比较安全的换人方式即援护换人（TAG CRUSH），其发动方式为场上角色倒地或处于可受身状态时输入 RP+TAG，之后场下队友会进行援护攻击并换下场上角色，不过援护换人有一个限定条件，那就是场下队友必须处于愤怒状态（即体力槽外框发红，攻击力会上升）。另外发动援护换人后会导致红色体力槽消失，可谓有得必有失。

攻击换人

部分攻击命中对手后按TAG键，就可以在招式结束后实现换人，从而形成 TAG COMBO。这种支持攻击换人的招式，在招式表中有特殊标记。攻击换人的好处是可以换人使用连续技，不过需要注意的是指令必须一口气输入而不能目押。

另外同时输入 RP+TAG 可以使出组合投，组合投的性能与普通投类似，成功之后会自动换人，拆投则是按 RP。此外如果采用特定组合，在特定的投技后面立刻追加输入 TAG 键，就可以使出华丽的限定组合投。例：三岛一八和风间仁组合，三岛一八 66WP（T）。全部限定角色的特殊组合技可参见本文最后的列表。

不管是哪种 TAG COMBO，只要成功命中，援护出现的角色在该连技中由他造成的全部伤害都不可回复，等于是降低对手体力回复的上限，因此在实战中效果显著。

TAG ASSAULT

如果在以崩地技命中空中的对手时输入 TAG 键，则可以使用 TAG ASSAULT，效果与攻击换人类似。在 TAG ASSAULT 发动时按住 TAG 键不放的话，换上来的角色会闪着白光自动追加一次攻击，这被称为自动援护，对于还未熟练掌握 TAG COMBO 的人来说是比较省心的。此外还有名为 DIRECT TAG ASSAULT 的技巧，发动方法为 LP+RP+TAG，发动后只要命中就会自动换人，之后按住 TAG 键也可以让换上来的队友进行自动援护。

TAG ASSAULT 的好处是会比通常的空中 COMBO 和 TAG COMBO 威力大很多，但不具备削减色红色体力槽的效果。而且使用 TAG ASSAULT 会强制消除换上来的角色当前红色体力槽，且让被攻击方的场下角色进入愤怒状态，给对方进行援护换人、甚至是翻盘的机会。因此在使用时也需要根据情况进行斟酌。

GREAT COMBO

GREAT COMBO是指由特定组合的特定动作派生出来的连续技。由于既限定角色，又限定起手招，所以实用性不算很高，不过个个都很华丽，也关系到一个奖杯。

这里举一个简单的例子：白头山和花郎组合，白头山8WK（T）→花郎LK,RK,LK→对手空中时WK。注意最后的WK是JF技，也就是说对时机有要求。全部的GREAT COMBO参见本文的最后部分。

单机要素

本作单机部分纯粹的原创内容只有FIGHT LAB这一个，下面会单独解说。这次各角色的装备道具大部分都需要使用该角色才能打出来，商店里只会出售一小部分，由此可见要想收齐全部要素所花的时间必定是天文数字。

模式简介

在标题画面下选择OFFLINE MODE就会看到8个离线模式，下面就简单介绍一下。

ARCADE BATTLE：街机模式。虽然没有剧情，但是完成之后会出现结局动画，极其厚道。注意结局是由玩家第一个选择的角色来决定的，因此可以采用一老带一新的方式来快速打出全结局。另外街机模式和GHOST模式一样，成绩是计入总战绩之中的。

GHOST BATTLE：幽灵模式。这个模式是用来挑战虚拟CPU对手的，每一场结束之后会出现3个对手供选择。玩家所遇到的对手的强度根据自己队伍中段位最高的角色而定。在选择对手时会出现有着金色面板的对手，只要战胜这种对手就可以获得金宝箱，里面既可能是使用角色的装备道具，也可能是某个角色的结局动画。

VS BATTLE：对战模式。

TEAM BATTLE：组队模式。

TIME ATTACK：时间挑战模式。

SURVIVAL：生存模式。

PRACTICE：练习模式。

PAIR PLAY：搭裆模式。和对战模式的区别在于这个模式可以实现四打，即四名玩家各控制一名角色进行2对2的较量。

装备道具

标题画面下选择CUSTOMIZE就可以为你的角色进行打扮。进入之后会出现4个选项：

CHARACTER：更换角色。

ITEM EQUIP：装备道具。

ITEM BY：购买道具。

TAG PRESET：登录默认组合。登录后可以直接在选人画面中按△键来调出自己保存的组合。

本作中各角色的装备道具大部分都是需要在GHOST BATTLE中依靠战胜金色面板对手后出现的金宝箱来获得的，在商店中只能购买小部分。对于全角色共通的装备道具来说，只要玩家获得之后，所有角色都可以装备。各角色专用的装备道具也可以从金宝箱中获得，不过完全随机，要想全部收齐需要耗费大量时间。

LUCKY BOX

幸运箱（LUCKY BOX）是一种随机奖励，当玩家完成第9场比赛后就会第一次遇到幸运箱，之后每隔40场就会再出现一次，即按9、49、89、129的规律出现。幸运箱虽然出现条件固定，但奖励内容随机。除了会奖励普通宝箱里的一切内容外，还会奖励巨额金钱或是连续出现幸运箱。家用机版和街机版一样，一次最多会同时出现10个幸运箱，连续出现幸运箱的次数则不限。注意只有显示累计胜负场次的比赛才会影响幸运箱出现的时机，不显示累计胜负次数的模式（如单机的对战模式）不算在内。另外比赛场次以总成绩为准，与单个角色的胜负场次无关。

道具技

要想使用道具技，首先需要获得特定道具，这就要求玩家去挑战GHOST BATTLE或街机模式。拿到之后再装备上就可以使用了，而且在装备画面中会显示道具技的出法，非常贴心。一般而言都是8LP+RK或8RP+LK。也有一些隐藏的道具技，都是角色限定的。

结局动画

如前所述，这次打出结局动画的方法有两个。其一是完成街机模式，出现的结局以玩家第一个选择的角色为准，中途失败可以换人。其二是打GHOST BATTLE模式，会随机出现在战胜金色面板对手后出现的金宝箱之中，对应角色也是随机的。

在游戏前期建议不断挑战GHOST BATTLE，可以节省大量时间。不过随着解锁的结局动画越来越多，打出新结局动画的几率也会越来越低，如果想快速凑齐建议去街机模式将剩下的打齐。如果想快速打出全结局动画，可在OPTION中将难度调为EASY，将局数调为一局。打出来的结局动画可以在ENDING MOVIE中查看。

段位

本作中每名角色一开始的称号是入门生，之后从九级一路往上升到一级，再往上就会获得第一个段位：初段。从初段开始，游戏一共设置了30多个段位，从最低的初段一直到最高的真铁拳神。单机和联机的段位系统相同，不过是分开计算的。

本作的升级系统与街机类似，低段位打倒高段分并不能拿到很多经验值，只有打倒和自己段位接近的对手才能获得较多的经验值。所以采用铁拳王带入门生的战术并不能加快升级速度，反而会白白增加游戏难度。另外单人获胜时会获得比两人组队时更多的经验值。

要想快速升级，可以在OPTION中将难度调为EASY，将局数调为一局。如此一来无论是街机模式还是GHOST BATTLE模式的难度都会大减。而且只要玩家愿意，可以在败局已定的情况下立刻按START键退出，这样即可避免因失败而损失经验，只不过如此一来连胜记录肯定就没了。

下面为大家公布全段位情况。注意要将机器语言调为日文时才能看到汉字名称的段位。

段位	名称	段位	名称	段位	名称	段位	名称
1	初段	10	狮子	19	罗将	28	斗神
2	二段	11	飞龙	20	玄武	29	拳王
3	三段	12	刚拳	21	白虎	30	铁拳王
4	高弟	13	狂拳	22	青龙	31	铁拳霸皇
5	师范代	14	烈拳	23	朱雀	32	铁拳神
6	免许皆传	15	斗拳	24	风神	100	真铁拳神
7	达人	16	修罗	25	雷神		
8	饿狼	17	罗刹	26	鬼神		
9	猛虎	18	罗汉	27	魔神		

FIGHT LAB 全攻略

FIGHT LAB 是本作的原创模式，在这个模式中李超狼妄图制造出一台可以抗衡世界高手的战斗机器人，而玩家的任务就是要控制机器人学习各种战斗能力。这个模式可以看作是教学模式，新手们可以先来试试。

概要

玩家在 FIGHT LAB 模式中可以培养一个只属于自己的机器人，而这个机器人是可以作为可操作角色使用于其他模式的。机器人的每个招式都可以自由设定。在这个模式中选择 COMBAT TUNING，就可以自由登录机器人的招式，不过只能选择游戏中列出的招式，另外相同指令的招式只能保留一个。玩家最多可以保留 4 套方案，具体可以在 COMBOT MEMORY 中选择。

机器人的招式被大致分为 LP、RP、LK、RK、LP+RP、LK+RK、左投、右投这 8 大类。一开始机器人只具备一些基本招式，其他招式都需要花钱购买。FIGHT LAB 模式的金钱是专用的，只能在这个模式中赚取，与用来购买装备道具的金钱是两个概念。

除了花钱购买的招式外，在 FIGHT LAB 模式的剧情五大章的 BOSS 战中拿到高评价也可以获得部分招式。这种招式都是各角色的代表技，非常强力。其中第一、二、四章各有 4 个招式，第三、五章各有 8 个招式。不过每一章的招式中只能同时选择一个，哪怕指令不冲突也不能同时选择多个（第三、五章可以选择两个）。BOSS 的评价分为 SABC 四个级别，要想获得全部招式就必须拿到 S 级。

S 级攻略

本作有一个奖杯是要求解锁 FIGHT LAB 的全部要素，这就要求玩家买完全部的招式，并在每一章的 BOSS 战中都拿到 S 级评价。S 级评价全看分数，主要得分项分为 3 条，用时、剩余体力和特别加分。特别加分比较麻烦，因为游戏中未明说，不过如果前两项都获得最高分的话就有 20 万，如此一来离 S 级要求就不远了。

第一章

本章特别加分条件不明，有时特别加分能够拿到 5 万分，如此一来就算受到轻伤也能到 S 级。

在挑战本章之前，强烈建议先去购买罗杰 Jr 的 1WP 这招。这一招的效果是一个弧形的低跳，正好用来躲

障碍物。

面对第一个对手时，开场就一个袋鼠跳，之后往前走两步再横移动，就可以躲开扔过来的炸弹。接下来用袋鼠跳跳过炸弹，就可以近身了。

第二个对手一开场会放一只鸡，只要先往前走几步再提前起跳即可躲开。之后往前走两步一跳就能近身。

第三个对手一开场会扔一个东西，必须原地蹲下防住，接下来先用横移动来到炸弹群之间，再以袋鼠跳近身即可。

第二章

玩家需要根据钢杰克身上的标识来作出相应的打击动作，其中颜色代表段位，红为上段、蓝为下段、黄为中段，手掌代表拳技，脚掌代表腿技，圆圈表示拳脚皆可，回旋标志代表追尾技。如果玩家感觉不能第一时间反应过来，可以待钢杰克身上的打击标识出现后按 START 暂停慢慢思考。

这一章的时间会比较紧张，玩家需要用一些大威力单发技，否则就算每次都在第一时间作出反应也来不及。笔者装备了钢杰克的 7LP+RP，此技为大威力的上段追尾拳技，虽然能将对手击倒，但标识出现的时间不会变慢，所以可放心信赖。

前两个对手应该没有什么问题，只要看得准按得准就行，第三个对手会进行反击，同时需要打击上中下三段。这里建议是用一些快招骚扰，因为对手的反击前有明显征兆，防御是一定来得及的。不过如果遇到出招很快的道具技（导弹突击）就比较麻烦，幸好只挨一下的话问题不大。

第三章

比较麻烦的一关。本关考验玩家的确反本领，由于仅有确反的第一下攻击有伤害，笔者这里采用的是机器人的默认招式。

第一个对手：史蒂夫的 3WP 可以用 RP 确反，9RK 可以用 RP 确反，阿莉莎的 3LK,LK 可以用起身 RK 确反。

第二个对手：增加了三岛家的 66WP 指令投，比较麻烦。建议玩家

始终退后保持距离，这样中投技的风险会下降。

第三个对手：增加了三岛平八的 3LP,RP，可以用起身 RK 确反。

总的来说只要小心投技，无伤通过不是问题，但如果不能做到每下都确实反击到，会比较浪费时间。而且每战胜一名对手后都要进入迷你游戏环节，玩法是转动十字键增加力度，再按任一拳脚技决定。玩家需要将光标正好停在黄色区域才能投出很远的距离，而特别加分就和这个有关。笔者感觉三次投掷每次都在 750 米以上时至少可以拿到 3 万分的特别加分。三次迷你游戏的难度会逐渐增加，如果第一次就没成功不如直接重来算了。

第四章

个人认为这是最简单的一关。本关的要求是只有浮空后才能给对手造成伤害，不过玩家可以在一次连续技中使用三次崩地技。从本关开始敌人会使用起身攻击，为追求无伤建议是在其倒地后保持距离。

第一个对手一开场会后退扔东西，可以横移动躲掉，也可以直接冲上去打。个人建议是登录史蒂夫的 3WP 和风间飞鸟的 6RP，一个追打一个浮空，非常有效，其他招式可以自由选择。除了第一个对手外，剩下两个对手反而简单，只要开场就 6RP 就可以直接浮空，倒地后拉开距离，待其起身后继续 6RP。后面两个对手甚至可以待其起身瞬间连用 6RP，轻松形成无限连。

顺带一提的是本关也是最容易赚钱的关卡，1 分钟可以赚 4 万多 FIGHT LAB 用的货币以及近 20 万的金钱。

第五章

本关的目的是考察玩家的换人技巧。注意事项与前一关差不多，招式同样建议上面那两招。基本上三场战斗都可以直接 6RP 抢攻，连续技结束后待其起身时拉开距离，然后继续 6RP 浮空换人即可。

第一场的对手是鲍勃，必须用 TAG COMBO。可以直接 6RP 浮空然后立刻换人连，当 HP 减到一半后鲍勃会丧失还手能力，这时需要用 TAG ASSAULT，直接崩地技（默认的杰茜 4LP 就不错）后换人或用 WP+TAG 均可，如果多使用自动援护有特别加分可拿。

第二场的对手是严龙，必须用 TAG ASSAULT，推荐开场就 6RP 浮空，然后崩地接 TAG ASSAULT。半血之后再次进入挨打不还手的状态，继续用 TAG ASSAULT 扁之。

第三场的豪鬼更强，不过依然是 6RP 开场完封。而且这一场不限攻击方式，只要是换人造成伤害皆可。剩下 1/3 血时进入不还手状态，轻松扁之。

奖杯攻略

本作毫无疑问是标准的奖杯神作。基本上所有的技巧性单机奖杯均可在练习模式和对战模式中完成，段位和通关奖杯也不限难度不限局数，相比年初的《灵魂能力Ⅴ》来说更加简单。联机方面也只有极少数的奖杯，只要能找到人帮忙，菜鸟也可以轻松圆满。不过由于有着升到铁拳王这样的耗时奖杯，加上系列博大精深的深度，所以倒也不能说是毫无难度。

奖杯总数	50	铜杯	36	银杯	11	金杯	2	白金	1

白金难度	3/10
白金所需时间	10小时
在线奖杯	4个
最少通关次数	无法统计
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

All Hail, Tekken Incarnate!
祝！铁拳人生！ 白金
奖杯说明：获得除此以外的全部奖杯。

Behold the Tekken Lord!
铁拳王降临！ 金杯
奖杯说明：在单机模式中升到铁拳王（Tekken Lord）段位。
获得方法：这是本作单机部分第二花时间的奖杯，不过由于允许调整难度，所以对电脑专用的赖招是大大的有。这里就向各位新手传授几个对CPU的赖招。首先是三岛一八的螺旋幻魔脚（9RK RK RK RK），这招算是系列的传统赖招了，电脑有很高几率不防。再配合踵切（3RK RK）、闪光烈拳（LP LP RP）、魔神闪焦凶鸣拳（6LP+RP RP）等招就可以应付大部分情况了。其次是恶魔仁，玩过《灵魂能力Ⅴ》的人应该对那招VS CPU的必杀绝技地狱门还记忆犹新，而这一招在本作中一样吃香。地狱门的指令是横移动中RP，将对手浮空后按住8不放。有了这招再配合踵切、闪光烈拳、胴拔（66RP）也够了。

Preeminent Partner
最高の相棒！ 铜杯
奖杯说明：以两人组队的方式初次完成街机模式。

Solo Warrior
孤高の超人！ 铜杯
奖杯说明：以单人的方式初次完成街机模式。

Tenacious Fighter
胜ち抜き无双！ 铜杯
奖杯说明：在组队模式中赢3场
获得方法：可调一队，可双打。

Super-Speed Fists
最速神拳！ 铜杯
奖杯说明：在20分钟内完成时间挑战模式。

Proof of Your Existence
生存确认！ 银杯
奖杯说明：在生存模式中连赢十场。

Lead Coach
怒涛の特训！ 铜杯
奖杯说明：在练习模式中累计打出1000点伤害。

Touch-Up Artist
おしゃれの美学！ 铜杯
奖杯说明：初次自定义角色造型。

Dance to Your Own Beat
己の旋律！ 铜杯
奖杯说明：在TEKKEN TUNES中改变任意场地的背景音乐。

Movie Buff
感动剧场！ 银杯
奖杯说明：已解锁40段结局动画。
获得方法：这个应该是本作单机部分最花时间的奖杯。建议玩家先在GHOST BATTLE中以铁拳王为目标奋斗，如果遇到金色面板的对手不要错过，战胜之后有很大几率解锁新的结局动画。到了后期解锁的几率会大大降低，当已达成铁拳王条件后，就可以选择还未解锁的角色去打街机模式，这样做是一定会打出对应的结局动画的。

Combot, On Standby!
コンボット发进！ 铜杯
奖杯说明：打过FIGHT LAB的第一章。

Combot, Move Out!
コンボット奋斗！ 铜杯
奖杯说明：打过FIGHT LAB的第二章。

Combot, Engage!
コンボット激斗！ 铜杯
奖杯说明：打过FIGHT LAB的第三章。

Combot, Annihilate!
コンボット死斗！ 铜杯
奖杯说明：打过FIGHT LAB的第四章。

Combot, Return to Base!
コンボット完成！ 银杯
奖杯说明：打过FIGHT LAB的第五章。

Super Combot DX Complete
スーパーコンボットDX复活！？ 金杯
奖杯说明：解锁FIGHT LAB的全部要素。
获得方法：要求玩家买完全部的招式，并在每一章的BOSS战中都拿到S级评价。S级评价的攻略上面已经介绍过了，而用来买招式的金钱只需反复打第4章的BOSS战即可，一点也不花时间。

PERFECT Player
完璧主义！ 铜杯
奖杯说明：在满血状态下获得一场胜利。

GREAT Gladiator
不屈の精神！ 银杯
奖杯说明：在重伤状态下（剩余体力不足10%）获得一场胜利。
获得方法：以上两个奖杯都可以用双手柄开双打获得，没有任何难度。

Secret Weapon
秘密兵器！？ 铜杯
奖杯说明：初次使用道具技。
获得方法：以下这些单机技巧累计型奖杯可以在任意模式中完成，个人建议是先完成FIGHT LAB模式，然后再于练习模式中补齐。由于练习模式中可以设定对手的出招，连开双手柄的工夫都省了。

Who You Gonna Call?
恶灵退散！ 铜杯
奖杯说明：累计击败30个CPU玩家。

Bazillionaire
大富豪！ 银杯
奖杯说明：累计获得1000万金钱。

Fortunate Fighter
ラッキー大王！ 银杯
奖杯说明：连续获得三次幸运箱。

Escape Artist
投げ抜けの达人！ 铜杯
奖杯说明：累计成功拆投10次。

Dish Best Served Cold
返し技の达人！ 铜杯
奖杯说明：累计成功使用返技3次。

Stick It to 'Em
追尾の达人！ 铜杯
奖杯说明：累计成功使用追尾攻击10次。

Below the Belt
捌きの达人！ 铜杯
奖杯说明：累计成功使用3次下段裁。

Oodles of Ukemi
受身の达人！ 铜杯
奖杯说明：累计成功使用3次受身。

Insane Juggler
コンボ先生！ 银杯
奖杯说明：初次打出伤害超过62点的空中COMBO。

Flying Butt-Kicker
10连コンボ职人！ 银杯
奖杯说明：累计打出3次十连技。
获得方法：请参照出招表中的10连コンボ。

The Original Bouncer
バウンド职人! 铜杯
奖杯说明：累计打出10次崩地COMBO。

Master of the Tag Combo
タッグコンボ职人! 铜杯
奖杯说明：累计打出10次TAG COMBO。

Master of the Tag Assault
タッグアサルト职人! 铜杯
奖杯说明：累计打出10次TAG ASSAULT。

Master of the Direct Tag Assault
ダイレクトタッグアサルト职人! 铜杯
奖杯说明：累计打出3次DIRECT TAG ASSAULT。

Master of the Tag Throw
タッグスロー职人! 铜杯
奖杯说明：累计成功使出10次组合投。

True Friendship
真の友情! 铜杯
奖杯说明：累计使用3次援护换人。

The Best of Friends
相性拔群!？ 银杯
奖杯说明：累计使用3次限定组合投。

Impressive Moves
秘技完成!？ 银杯
奖杯说明：初次打出GREAT COMBO。

Fickle Friend
チェンジ传说! 银杯
奖杯说明：累计换人765次。
获得方法：如果到最后仍未解开，可以用连发手柄挂机。

Watch Your Step!
足元注意! 铜杯
奖杯说明：初次破坏地板。

Renovation Time
薄壁注意! 铜杯
奖杯说明：初次破坏墙壁。

Geronimooo!
落下注意! 铜杯
奖杯说明：初次破坏阳台。

Avoid Flying Heads
危险物返却? 铜杯
奖杯说明：拆掉阿莉莎的9LP+RP指令投。
获得方法：用LP+RP解投。

Doused But Not Out
どろんこ绅士! 铜杯
奖杯说明：在Fallen Garden场景中全身被泥浆弄脏。

Bad Date
落下美人! 铜杯
奖杯说明：在Eternal Paradise场景中将背景中的美女打落泳池。

Be Still My Iron Heart
ハラハラ铁拳! 铜杯
奖杯说明：初次赢得网络排名赛（RANKED MATCH）的胜利。

Tug at My Iron Heart Strings
ドキドキ铁拳! 铜杯
奖杯说明：初次赢得网络玩家赛（PLAYER MATCH）的胜利。

Iron Heartache
モリモリ铁拳! 铜杯
奖杯说明：累计完成3场网络对战。

Tekken Black Belt
铁拳黑带! 铜杯
奖杯说明：在网络中升到初段。
获得方法：这个应该算是奖杯迷的最大敌人了，因为如今还在排名赛中奋战的玩家肯定都是高手，想赢的话是非常困难的。幸好游戏也安排了后门，那就是就算你一直输，大概30多场后也可以升到初段。但这个奖杯的获得时机是在玩家升到初段且取得胜利时。所以即使你一路输到初段也不行，之后还必须赢一场才能解锁奖杯。

Enter the Vanquisher!
修罗降临! 银杯
奖杯说明：在单机模式中升到修罗（Vanquisher）段位。

游戏心得

由于本作家用版发售时日尚浅，且追加了大量街机没有的新角色，（或者说是系列老角色？）关于新角色的研究还未成熟，因此本篇心得中将以街机版继承下来的角色为重点。

下文中连技部分将会使用一些简略的符号。其中“B！”代表崩地，“W！”代表上墙，“TA！”代表TAG ASSAULT，“T”代表攻击换人。半角逗号“LP,RP”连接的指令表示顺序按下，半角分号“LP;RP”连接的指令表示特定时机输入，中括号括起来的指令“[LP,RP]”表示快速连按，“WP”表示LP+RP，“WK”表示LK+RK，“☆”表示摇杆回中，“~”表示长按。

双人VS单人！

本作在对战中提供了双人的TAG模式与单人的SOLO模式。并不是说图新鲜就用TAG，而守旧成就用SOLO。两个模式在系统和特征方面也有着很大的区别，特别是在两个模式对战的时候，这些区别足以决定比试的胜负。接下来就让笔者细细道来。

模式特征

首先需要大家牢记的最大特征，就是SOLO角色的体力值比TAG角色来得高。特别是SOLO角色在进入愤怒状态时，对TAG角色造成的伤害足以让玩家目瞪口呆，可谓稍有不慎就会被一击逆转。习惯了TAG对TAG战的玩家，与SOLO角色对战时，一定要注意这里的区别。

在SOLO与TAG两种模式进行对战时，除了体力上的优势外，SOLO角色的红色体力部分还会随时间慢慢回复。而相对来说TAG模式只有场下角色的红色体力部分才能进行回复。SOLO对SOLO模式则会取消红色体力的设定。

但相比单一的SOLO模式来说，TAG模式虽然一个角色血量较低，但两个角色的血量加起来可谓占有压倒性的优势，而且也拥用TAG COMBO和援护换人等独特的优势，因此在选择模式后，玩家所使用的战术偶尔也需要作出一些改变来配合两种模式各自的特征。

►SOLO模式不用考虑复杂的系统，选择自己最擅长的角色击倒对手就好！

▲TAG模式重视两名角色之间的连携，以TAG COMBO重创对手吧！

TAG VS SOLO

	TAG	SOLO
体力	165	230
地面伤害补正	1.35倍	1.35倍
体力回复	场下角色限定	时常回复
愤怒时机	受组队角色相性影响，以及受到TA连技	每当受到合计123的伤害，以及受到TA连技
TAG键	各种换人、换人攻击对应技、TA、平地TA、援护换人	无法使用

▲左图是对SOLO模式，右图是对TAG模式中，同一套连技造成的相同伤害，但从体力槽看上去差别非常大。

从上表可以看出，虽然在两种模式的战斗中，看起来SOLO模式攻击力比较高，但实际上只是角色最大血量上有所区别，双方相同的连技，造成的伤害

也是完全相同的。相比能够活用多种TAG系统的TAG模式，SOLO模式的最大卖点毫无疑问是愤怒时的恐怖爆发能力。每次愤怒持续时间约为10秒，因此单人能够造成高伤的角色，以及拥有高伤害中下二择的角色，更容易发挥SOLO模式的优势。本作在系统上设定对手在地面时，受到的招式伤害补正为1.35倍（仅SOLO对SOLO的情况下为1.2倍），地面的高伤害技以及可以连续命中的多段技就显得非常有效。大量持有这类招式的角色，如白头山、花郎、保罗、罗杰Jr.（袋鼠）等角色可以说是比较适合SOLO模式的。

但是SOLO模式在面对TAG模式时，有可能会遇到对方把相性差的角色放在前列的可能性，这样打起来就会比较吃亏。这也是需要SOLO玩家用爱去克服的部分了。

▲没有天敌的万能型角色，用SOLO模式打起来也非常爽快。

TAG VS SOLO 战中第二次愤怒

仔细看表的读者也许已经发现，SOLO模式进入愤怒的必要体力损耗为123，那么翻倍后为246，已经超过了SOLO角色拥有的体力上限。那么是不是SOLO角色永远没有第二次愤怒呢？答案是否定的。因为实战中SOLO角色在面对TAG角色时，红色体力的部分会持续回复，因此在体力耗尽前，时常会有机会进入第二次愤怒状态。每次愤怒都是给对手造成大伤害的好机会，千万不要错过了。

▲第二次愤怒状态大都在濒死时发动。不要错过最后的机会。

SOLO 模式守则

双模式对战中，比起可以灵活运用各种换人系统的TAG模式来，SOLO模式在立回上必然会陷入不利的局面。因此如何活用系统方面带来的优势是要放在第一位进行考虑的。

守则①：等待体力回复

SOLO模式在与TAG模式对战时，红色体力部分会一直保持着回复状态（即使正在遭受空中连技，也会持续回复）。如果对手的场下角色没有可回复的体力时，不妨拖延时间等待体力回复。多多保证体力回复的话，就能在进入愤怒状态时拥有更多的体力，将战局导向优势。

守则②：重视地面战

1.35倍的地面伤害补正并不适用于空中与倒地的对手。因此比起一味企图用空连放倒对手后打起攻来，保持地面战不断蹭血有时候会更有效率。其中特别是像恶魔仁的6☆23RK,RK和拉斯的66RK,LK这一类的招式，既是高伤害的下段攻击，又不会击倒对手，强迫对手继续进行地面战，给对手带来的压力不是一般的大。另外在有机会使用确反的场合下，放弃击倒技而改为用LP,RP小拳等招式制造出有利的局面继续进行地面战，再进一步展开二择也是不错的选择。而且随意放倒对手的话，也会给对手用援护换人逃跑的机会，在这个意义层面上，持续进行地面战也有不错的效果。

守则③：愤怒状态下积极进攻

SOLO模式最大的优势就是愤怒状态下强大的逆转能力。一旦进入愤怒状态后，就算有些勉强，也要尽量转入攻击。活用地面伤害1.35倍补正的话，一口气将对手击杀也不是做不到的事。

守则④：顶住版边的压力

与能够利用援护换人脱出版边的TAG模式不同，SOLO角色被逼至版边的话，想要顶住对手的攻势全得靠自己的实力。被逼至版边时，基本上要多多保持站防，等对手开始观察我方的行动时，以慢慢侧移+防御的方式离开版边的行动模式相比之下是最安全的。当对手使用诱发重撞墙的招式，或是封锁横移的招式时，防御之后就可以以此为契机转入进攻了。特别是受到对手的TA连技后转入愤怒状态时，能否脱出版边并对对手进行强力二择，造成大伤害，可以说是胜负的分水岭。另外，拥有拆解换位投和登壁动作（背靠版边时输入447指令）的角色，使用这两种方式也有不错的效果。

▲版边TA连技后强制进入愤怒状态。虽然非常危险，但同时也是绝好的机会！

▲时常可以回复红色体力是一大优势，要经常注意确认红色体力量。

▲重视地面战的SOLO模式，应该尽量以帧数优势来维持攻势。

TAG 模式守则

而对于另一侧总体力占有绝对优势的TAG模式来说，立回方式应该以安全为第一。如何顶住对手愤怒状态下的攻势将是关键。

守则①：限制使用TA连技

TA连技不仅会强制对手进入愤怒状态，还会给对手留下大量的可回复红色体力槽，等于是同时将SOLO模式的两大优势“愤怒状态下的高逆转能力”和“时常体力自动回复”给引出来，因此除非能够保证将对手一口气解决，否则应该最大限度限制使用TA连技。

▲即使使用高威力的TA连技，结果也会让对手回复。因此只在最后一击时使用吧。

守则②：大量使用TAG COMBO

由于TAG COMBO中由援护角色造成的伤害全部不可回复，因此比起一般的高伤连技来，能够更有效率地削减对手的体力。由于可回复体力减少，对于抑制对手第二次愤怒状态时的剩余体力也有很好的效果。在对手出现大确反破绽时，比起高伤害的浮空起手技，应该优先选用能够进行攻击换人的起手技。

守则③：重视起攻

由于SOLO模式下没有援护换人和受身换人等防御手段，比起TAG模式下的对手来更容易进行起攻。在连技后拥有“扣地→起攻”这类连携的角色，应当积极使用。

守则④：警戒愤怒状态

SOLO模式下的愤怒状态有极高的逆转能力，特别是在地面受到攻击时被害极大。因此在对手进入愤怒状态时，控制好距离拖延时间是基本战术。另外在倒地时受到的伤害补正会下降，因此被打倒之后，保持倒地的姿势度过愤怒状态的时间也是一种手段。

守则⑤：使用援护换人不要犹豫

虽然援护换人拥有抵消红色体力回复量和愤怒状态的缺点，但是在体力总量占优的TAG对SOLO战中，是非常安全的换人手段。特别是挨了对手的壁连后，老老实实用援护换人比较好。但是若是被对方的空中连技吹飞，在远距离时用援护换人，打空后则比较危险，至少也要让对手处在必须防御的距离下再用。

▲TAG COMBO可以抑制红色体力回复，能够对SOLO角色带来真正的伤害。

▲用援护换人来回避SOLO角色强力的版边压制吧。

最新角色排名评价

S	恶魔仁、三岛一八、三岛平八
A+	拉斯、雷欧、妮娜、冯威、鲍勃
A	德拉贡诺夫、三岛仁八（※1）、史蒂夫、铁甲豹王、花郎、米盖尔
A–	杰西、布鲁斯、雷武龙、布莱恩、李超狼、保罗、风间飞鸟
B+	严龙、马杜克、杰克-6、安娜（※2）、风间仁（※3）、凌晓雨
B	其他角色（※4）

※1：TAG模式下，搭档能够以TA连技大幅提高伤害的前提下
※2：TAG模式下，搭档能够将安娜蹲中3RP后连技的伤害提升的前提下
※3：熟练使用4LP+LK or 4RP+RK的情况下，排名有提升的余地
※4：本排名仅不含州光等家用版新角色

TAG 与 SOLO 的相对评价

所有角色都在B级以上，没有所谓的弱角色。

三岛家的三名角色在所有玩家心目中都得到了雷打不动的最强级别称号。三人共同拥有本作最强招式之一风神拳，而万能型的恶魔仁、中段强力的平八和擅长二择的一八各自都有着自己擅长的领域。其后的A+级别，都是拥有高性能招式的角色，泛用性高的拉斯、爆发力强的雷欧、高火力且擅长近身战的冯威和妮娜、兼备速度与距离，近身战也不吃亏的鲍勃，毫无疑问是除了三岛家以外最强的角色们。

值得注意的是A～A–的角色。在最新版中得到大幅强化后，米盖尔、保罗和风间飞鸟的评价都提高不少。特别是米盖尔拥有优秀的机动力和回避性能，能够进行低风险的立回，架构中的崩防能力也备受评价。其余角色中，防御能力强的要数李超狼与仁八，攻击能力强的要数德拉贡诺夫与杰西，各个角色都很有自身的特点。

再往下一级，就是拥有一技之长，但是却有着天敌角色等等因素影响而无法稳定发挥的严龙、马杜克等角色所在的位置了。这一类的角色发挥自身的优点，做足角色对策，也能够打出精彩的成绩。

斗剧使用率排名前三的注目角色

第一位：拉斯

足足超出第二位近两倍使用率的拉斯，最为玩家们看好的就是其独一无二的泛用性。考虑单体性能的情况下，面对拉斯能够五五开或是有利的角色虽然不能说没有，但综合连技、TA、确定反击能力、二择与机动力所有方面来看，拉斯能够活跃在任何场合。因此在意外多多发生的大型比赛上，是非常值得信赖的角色。招式性能能够适用于各种各样的战术，让对手难以采取确实的对策，在顶级选手聚集的斗剧上，是能够令人信服的使用率。惟一的弱点是下段的风险大，但是在大赛的压力下，一边要警戒拉斯强力的中段浮空技，一边还要防范下段，可以说是难如登天吧。

►面对动作或架构极为特殊的变化型角色，能够发挥出超强对应能力也是拉斯的一大特点。各种对横向和下段强力的招式迫使对手必须正正经经地进行立回，无机可乘。

第二位：德拉贡诺夫

由于大赛中容易因紧张而引起失误，因此能够贯彻自身节奏的角色容易受到追捧。在这个方面，德拉贡诺夫以“中段技压制加帧后看准机会蹭血”这一单纯而又强力的战法，成为在大赛中也容易发挥平时水准的角色。

而且，虽说其强大的进攻能力广为注目，但站立状态与蹲姿中的确反能力也有着极高的水准。根据情况使用不同的确反技虽然比较困难，但如果是参加大赛的选手应该能够发挥出其理论效果，由正确的确反转入攻击的节奏十分惊人。连技的搬运能力强，TAG下爆发力也足够。虽然没有大伤害的崩防技，但投技非常强，在大赛中紧张后拆投失误多见的情况下，即使体力被大幅领先，也有足够的翻盘本钱。

▲德拉贡诺夫拥有高性能的返技与高回避性能的浮空技，在换人攻防时拥有强大的适应性。就算自身处于劣势，在换人时如果发挥得当，也很容易形成逆转，是需要注意的角色。

第三位：冯威

冯威的潜力经过最新版本的强化后，在原本最强级别的地面战和接近战的基础上，又获得了高火力，在知名玩家之间也有着极高的评价。冯威的缺点在于只要招式选择稍有不慎，就很可能造成致命伤。根据不同的状况需要使用不同的招式，在招式的选取上比较困难，且要求慢工出细活，进行安全的战斗，想要发挥出冯威的性能并不容易。但是选用冯威参赛的玩家相信都是将长期使用冯威的老手，能够将失误抑制到最低程度。

▲版边的爆发力也是冯威获得高评价的一个要素。在紧贴版边的情况下，下段崩防后能够夺走对手近乎半血的角色，可以说除了冯威以外几乎不存在。配合TA连技的话，拥有足以秒杀对手的火力。

换人狙击

TAG模式虽然有着引以为傲的高体力总量，但一方大量损伤后自然是要换人来补救的。换人出场时除援护换人外，从出现到停止下来的一段期间都是毫无防备的。如果能够抓住这个空隙，就能对刚刚出场的角色造成极大的伤害。无论是SOLO玩家还是TAG玩家，都是必须掌握的技术。

狙击对手换人的时候（以下简称换人狙击），在选择招式时，最好是能够满足以下的条件：

①.连技始动技，有高回报。②.发生速度快。③.攻击距离长。④.不会触发返技的反击。⑤.指令简单，能够瞬间发出。⑥.即使狙击失败风险也不大。⑦.持续时间长的多段技，容易抓住时机。

虽然以上举出了7个条件，但没有什么招式能同时满足全部条件，因此玩家可以根据状况选择同时满足复数条件的招式。每次都以浮空大技去换人狙击，虽然会难以应对对手的策略变化，但一旦成功就能造成极大的伤害。是追求稳定还是追求爆发力，就看玩家自己的抉择了。

下表列出了大部分角色在换人狙击时有效的招式，希望对大家起到一些参考作用。

换人狙击有效技参考

角色	推荐技
三岛仁八	【①②⑤⑥】3RP、【③⑤⑥⑦】3LK,RP、【④⑤⑥】8RK
真斗神	【③④⑤⑥】4WP、【②③④⑤⑦】9WP,WP、【①】站立途中RP
风间准	【①③⑤】6RP、【①②⑤⑦】9RK,LK、【①③⑥】66WP、【②④⑤⑥⑦】4RK,RP
杰西	【①②⑤⑦】3RP,LP、【①②⑤⑦】9RK,LK、【②③④⑦】66LP,RK、【④⑥】666LP
三岛平八	【②⑤⑥⑦】3LP,RP、【②④⑦】46RP,LP、【①③】66RP、【①②⑥】6☆23RP
风间仁	【②③⑤⑥】6RK、【①②⑤】2WK、【①⑥】6☆23LP
三岛一八	【③⑤⑥】6LK、【①②⑤⑥⑦】3LP,RK、【①②⑤⑥⑦】恶魔化中3LP,RP、【①②⑥】6☆23RP
风间飞鸟	【①③⑤】6RP、【①②⑤⑥】3RP、【②③⑤⑥】9RP、【①③⑥】66RK
莉莉	【①③⑤⑥⑦】3WK、【①⑤】2WK、【①②⑤⑥】9LK、【③⑦】236LP,RP
花郎	【①②⑤⑥】3RP、【①⑤】4LK、【②③⑤⑦】9WK,RK、【①③】6☆23RK
凌晓雨	【①②⑥⑦】3[RP,LP]、【⑤⑥】1LP、【②③⑤⑥⑦】9WK
艾迪/克里斯蒂	【②④⑤⑥】3RP、【①②⑤】3WK、【①③⑥】站立途中LK or 26LK
冯威	【①③⑤⑦】6LK,RK、【②④⑤】4WP、【①②⑤⑥】9RK、【①②⑥】站立途中LK
雷武龙	【①②⑤⑥】3RP、【①③⑤⑥⑦】9WK、【①③】66LK
李超狼	【②⑤⑦】6LK,LK,LK,LK,LK,RK、【①③⑥⑦】6☆LK,RK、【①②④⑤⑥】9RK、【①】21RK、【①③④⑥⑦】666LK,RK
保罗	【①②⑤⑥】3RP、【①②⑤⑥⑦】9LK,RK、【③④⑥⑦】66RP命中时LP、【①④⑥】236LP、【③⑥⑦】66RK
马歇尔·洛	【①②⑤】3RP、【①⑤⑦】9RK,LK、【①③⑦】66RK,LK、【①②】站立途中RP
史蒂夫	【①③】6LK or 6RK中RP、【⑤⑥⑦】6WP,LP、【①⑤⑥】4RP、【②③⑥】66RP
马杜克	【①②⑤⑥】3LP、【①④⑤⑥】2WP、【①⑤⑥⑦】3LK,3LP,RP、【③④⑥⑦】6LP+RK
豹王	【②④⑤⑥⑦】3LP,RP、【①②④⑤⑥】9RK、【①②③】蹲姿中3RP
铁甲豹王	【②④⑤⑥⑦】6RP,LP、【③④⑤⑥⑦】WK,RP、【①②⑥】6☆23RP
严龙	【①②⑤⑥】3RP、【③⑥】66RK、【①②⑥】66WP
妮娜	【①②⑤⑥】3RP、【①③⑤】1WK、【①②⑦】4LP+RK、【①⑤⑥⑦】9RP,LP
安娜	【④⑤⑥⑦】6LK,RP、【①②⑤⑥】3RP、【①②③】66LK
吉光	【①②④⑤⑦】3RP,RP、【②④⑤⑥⑦】4RP,RP、【①③④⑥⑦】66RK、【①③④】6☆23LP
布莱恩	【①⑤⑥⑦】6RK,LP、【①②⑥】64RP、【③④⑥】236WP、【①⑥】214RK
杰克-6	【①②⑤】3RP、【①④】66RP、【④⑥】66LP、【①③】66WP
熊/熊猫	【①②③⑤⑦】3RP,LP、【②④⑤】2WP、【①③⑥】66RP
罗杰Jr.	【①②⑤⑦】6RK,LK,RP、【③④⑤⑥⑦】3LK,LK、【①②⑤⑥】9RK、【①②⑥】蹲姿中3RP
王椋雷	【①②⑤⑦】3RP,LP、【①⑤⑥】2WP、【①③⑥⑦】66LK,RK
布鲁斯	【①②④⑤⑥】3RP、【②④⑤⑥】4RP、【②③④⑤⑥⑦】9WK、【①④⑥】46RK、【①③④】6☆23RP
白头山	【②⑤⑦】WP,RK、【③⑤⑥⑦】3LK,RK、【①⑤⑥】1RP、【①③】6☆236LK
雷文	【①⑦】[RK,LK]、【①③④】66LK、【①⑥】236LK
德拉贡诺夫	【①③④⑤⑥】6WP、【①②⑤⑥】3RP、【⑤⑥⑦】4LP,RP、【①③④】236RP
恶魔仁	【③⑤⑦】6WK、【①②⑤⑦】2WK、【①②⑥】6☆23RP
雷欧	【③④⑤】6WP、【①②⑤⑥】3RP、【①③⑥⑦】66RK,LK、【①②⑥】站立途中RP
扎菲娜	【①②⑤⑥】3RP、【②⑤⑥⑦】3LK,RK、【①⑥】站立途中RP
米盖尔	【③④⑥⑦】6RP+LK、【①②⑤⑦】3RP,LP、【①②⑤⑥】9RK、【①③⑥】66LK
鲍勃	【①③⑤⑥】1WP、【①③⑤⑥】9LK、【②③④⑤】9WP,WP、【①③】6☆23RP
拉斯	【①②⑤】6WP、【①②④⑤】9LK、【①③⑥】66RP
艾莉莎	【②③⑤⑥】6WP、【①②⑤⑥】3RP、【①⑤⑦】4WK,WK、【③④⑤⑥⑦】9LK,RP

换人逆择

在陷入不利状况而不得不换人的时候,正是最容易被对手换人狙击的时候。但是本作其实换人后无法行动的时间并没有想象中那么长，对手想每次都完美地以浮空大技狙击其实也不是那么容易就能办到的。虽然平时应该常常换人以避免这种情况出现，但一旦到了关键时刻，与其眼睁睁被打死在场上，还不如咬咬牙冒着风险换人，说不定还能有好结果。而在这种关键时刻，我方场下角色上场后也可以用种种手段逆择对手，让对手选择狙击的招式时也要伤一番脑筋，将风险尽可能降低。

关于这个时候应该出的招式，最好是选择发生快或姿势低，往后或横向大幅移动的招式，又或者是自身进入空中判定的快招，带有裁性能的招式，以及返技。全角色共通的“蹲下点拳”或者换人滑铲虽然非常有效，但也要注意套路不要过于单调。下表列出了大部分角色在换上场时推荐的招式，希望对大家起到一些参考作用。

换人逆择推荐技参考

角色	登场推荐技
三岛仁八	4WK、1WP、配合对手的拳技4LP+LK or 4RP+RK
真斗神	7LK、9RK、接近对手33RP+RK
风间准	2WK、4LK、4WP、配合对手的攻击4LP+LK or 4RP+RK
杰西	1RP、1RK、1WP
三岛平八	6WK、44WK、配合对手的攻击4LP+RK or 4RP+LK
风间仁	4LP、9RP、配合对手的攻击4LP+LK or 4RP+RK
三岛一八	6RP、1LK、4WP
风间飞鸟	WK、2WK、1LP、4LK、配合对手的攻击4LP+LK or 4RP+RK
莉莉	WK、2WK、4LK or 4RK、4WP、配合对手的拳技4LP+LK or 4RP+RK
花郎	4RP、7RK
凌晓雨	3～LP、4～LP、2WP、配合对手的攻击LP+RK
艾迪/克里斯蒂	1WP、4RP、4LK,LK、2WK
冯威	6WK or 236WK、4WK、9RP、46LP、配合对手的拳技4LP+LK or 4RP+RK
雷武龙	6WK、2WK or 2RP+LK、4WK,4、9LK
李超狼	RP,RP,LK、2LK、8LK、配合对手的拳技4WP
保罗	6LP+RK、46LP、配合对手的攻击4LP+LK or 4RP+RK
马歇尔·洛	2RP,LK、4WP,4WK、7LK,RK、配合对手的攻击4LP+LK or 4RP+RK
史蒂夫	LK or RK后各种派生、4WK,1、配合对手的拳技4WP
马杜克	WK,WK、2RK、1WP、配合对手的攻击4LP+LK or 4RP+RK
豹王	4WK、2LP☆RP,2WP、9LK、配合对手的右拳4LP+LK、配合对手的左脚4RP+RK、配合对手的右脚4RP+RK
铁甲豹王	2LP☆RK、9WK、配合对手的拳技4LP+LK or 4RP+RK
严龙	WK、46LP、配合对手的拳技4LP+LK or 4RP+RK
妮娜	4LP、2LK,RP、7LK、666LK or 9WK、配合对手的攻击4LP+LK or 4RP+RK
安娜	7LK、9～RK、配合对手的攻击4LP+LK or 4RP+RK
吉光	WP、LP+RK、4LP,LP,LP,LP,LP,LP or 4RP,RP,RP,RP,RP,RP、9LK
布莱恩	3WP、7LK、配合对手的拳技4WP
杰克-6	2WP、2WK、2RP,LP
熊/熊猫	2WP、1RP、66RP
罗杰Jr.	2LP☆RP、7LK、7WK
王椋雷	4WP、配合对手的攻击4LP、配合对手的攻击4LP+LK or 4RP+RK
布鲁斯	1RK、4WP、66RP
白头山	4LP、4RP、4LK、配合对手的拳技4WP or 4LK,4WP
雷文	WP、2WP、4WP,RP、44RP、配合对手的攻击4LP+LK or 4RP+RK
德拉贡诺夫	7RP、7LK、214RP、配合对手的攻击4LP+LK or 4RP+RK
恶魔仁	4LK、8RK、9RK、配合对手的攻击4LP+LK or 4RP+RK
雷欧	2WP,RP、1LK、4WK、配合对手的攻击4WP、配合对手的攻击4LP+LK or 4RP+RK
扎菲娜	4WP、9WP、7LK
米盖尔	6WK、7LK、46LP
鲍勃	1WP、4WK、46LP
拉斯	1WP、4WP、9LK、9WK or 7WK or 8WK
艾莉莎	1LP后各种派生、4WK,WK、WP+RK、配合对手的上段攻击4LP+LK or 4RP+RK

SOLO 模式阳台破坏追击

本作新加入的阳台破坏系统，会破坏上层场地，转移到下层场地战斗。但 SOLO 模式下诱发阳台破坏后，跟 TAG 模式落下后状况有所区别。① .SOLO 模式角色不会交换，TAG 模式追击角色为场下角色。② .SOLO 模式落下后使用角色的朝向不会变化，TAG 模式落下后场下角色会出现在对手身后。③ .SOLO 模式下对手的状态为头靠近我方・脸朝下，TAG 模式下对手的状态为脚靠近我方・脸朝下。

TAG 模式的追击并不困难，但 SOLO 模式下对手的状态为头靠近我方・脸朝下，如果不是快速发生且能够诱发纵回转状态的招式，就非常难以追击。对于难以接上连技的角色来说，还是叩地→起攻的战术比较实在。下表列出了大部分角色在 SOLO 追击时推荐的招式，希望对大家起到一些参考作用。

SOLO模式阳台破坏追击推荐连技参考

角色	推荐追击连技
三岛仁八	9RK→1LK,LP
真斗神	3RP,LP,RP
风间准	4RK,RP→4RP,LP,6WP,RP
杰西	2RP,LK→66LP→23LP,RP
三岛平八	6RK→1RP
风间仁	4RP,LP→46RP,LK,6,RK
三岛一八	3LK,RP,LP
风间飞鸟	4RK,RP
莉莉	站立途中RP→LP,RP→2RP,RP,LK
花郎	66LK→1RK,6～（叩地后的追击确定）
凌晓雨	6LK,LP,WP→1LK（叩地后的追击确定）
艾迪/克里斯蒂	2RP,LK
冯威	6LK,RK→LP→6LK,RK
雷武龙	[LK,RK],RK（叩地后的追击确定）
李超狼	2RP→4RP,6☆→{LP,RP,6☆}×2→MS中4☆RP,LK
保罗	236LP→6～LP→66～LP×2→66RP命中时LP
马歇尔·洛	4LP,RP,RP
史蒂夫	6LK,LP→3LP,[RP,LP],4～→4WK构中LP,4～→WK,RP
马杜克	44→9WK→4WP（叩地后的追击可用援护换人回避）
豹王	6RP+LK
铁甲豹王	9LK→3LP→WP,RP→6LP+RK
严龙	3WP,LP→3RK,LP,RP
妮娜	236LP→66→2RK,LP→2RP,LK
安娜	236RP,LP
吉光	66WP→背向2LP（叩地后的追击确定）
布莱恩	1RP→6～LP→LK,LK,RK
杰克-6	66RK

熊/熊猫	9LK,RK,WP,WK
罗杰Jr.	44→9WK→2RP（叩地后的追击确定）
王椋雷	站立途中RP,RP,RP
布鲁斯	6LK,LP→LK,RP,6LP→LK,RP,6LP,RP
白头山	WK,6～→RP,LK→WK,6～→WP,RK
雷文	66RK→1RP,LP→6RP,LK
德拉贡诺夫	236RP→LK,LP→2RK,RK
恶魔仁	9LK→2LK（叩地后的追击可用援护换人回避）
雷欧	站立途中LP,RK,LP
扎菲娜	站立途中LP,RP→6RP,LK,RK
米盖尔	WK,3LP→3RK,LP,6～→WK构中LP→66RP,RP
鲍勃	站立途中RP,LP→2RP,LK→4WP
拉斯	6LK,RP→3LP→1RP,6～→SE构中LP
艾莉莎	6WK,LP,RP,LP,WK

TAG ASSAULT 墙壁连技

墙连一直是系列需要研究的一个课题。特别是在6代导入了崩地系统后，在墙上是否消费崩地、崩地前与崩地后的连技又有了区别。如今再加入了TAG ASSAULT系统，如何给予对手两人份的超高伤害就更需要研究一番了。

下表列出了大部分角色在墙边崩地后的连技构成，其中左侧是作为TAG ASSAULT出场后推荐追击的招式，右侧是搭档作为TAG ASSAULT追击完毕后主角色收尾的招式。部分多HIT数招式能否接上跟崩地前墙上攻击的次数，崩地后TAG ASSAULT追击的次数都有关系，希望大家以此作为参考，组合出最适合自己的连技。

TAG ASSAULT墙壁连技

角色	TAG ASSAULT追击连技	收尾技
三岛仁八	8RK、6WK,LP、横移动中RP,LP、6RP,LP,延迟WP	4WP、6LP+RK、1LK,LP、3RP,LP、6RP,LP,WP
真斗神	6LP+RK、41263RP,WP、9WP,WP、3WK,WK	6LP+RK、9WP,延迟WP、3WK,WK、8RK,8～,RP、WP,WP,WP、66RP命中时RP×7、63214RP
风间准	3RP,RP、4LK,RP、站立途中LP,RK,WP、LP+RK,RP,2RK、RP,LP,RK,LP	4RP+LK、4LK,RP、6LP,RK、66RP,延迟RP、站立途中LP,RK,RP、LP+RK,RP,2RK、RP,LP,RK,LP
杰西	1WP,WP、LK,4→背向2RP+LK、WP,RK,46WP、23LP,LK or 23LP,RK→WP,RK,46WP	3WK、23LP,RP、LK,4→背向2RP+LK、WP,RK,46WP、23LP,LK or 23LP,RK→WP,RK,46WP
三岛平八	6☆23LP、4WP,WP、LP,4RP,RK	236RP、6☆23LP、3LP,RP、4LK,LK、46RP,RP、6☆23RK,3RK,☆RK,延迟RK
风间仁	2WP,RK、6☆23RP、1RP,RP,LK、46RP,LP,延迟RP、4LK,6～→构中LP,RP、6RK,6～→构中LP,RP、6RK,6～→34（取消）→1RP,RP,LK	66RP、WP、2WP,LP,RP、1RP,RP,LK、46RP,LP,延迟RP
三岛一八	9LK、4RK,LP、[RK,LK]、6☆23RP→WP、3LK,RP,延迟LP、LP,RP,RK,LK、4LK,LP,RK,LP、4LK,LP,RK,LK	3RP、恶魔化中6☆23LP命中时9～、WP、4RK,LP、6☆23RP→WP、3LK,RP,延迟LP、4LK,LP→3RP、4LK,LP,RK,LK、9RK,RK,RK,RK
风间飞鸟	6WP、1RK,LK、66RP,WP、4LK,RP、4LK,RK,LK、4RP,WP,RK	6RP、6WP、6LP,RK、4LK,RP、LP,LP,RK、4RP,LP,RK、4RP,LP,2RK、LP+RK,RP,2RK
莉莉	236LP,RP、8WK,6～→PS中LK,RK、延迟[6WK,LK],RK	WP、6WK、4LP,RK、LK,LP、3RK,延迟RK、3WK,WK、[6WK,LK],RK、4WK→背向RK,WK
花郎	2WK,LK、6RK→RF中2RK,RK、6RK→RF中RP,RK,RK、右横移动WK→右构中[LK,RK],6～→RF中2RK,RK、8LK→LF中LK,6～→LF中LK,6RK or 3RK	对空中的对手3WK、站立途中RK,RK、2WK,LK、右构中[LK,RK],4～→RF中4LK、右构中[LK,RK]→4LK、3LK,6RK or 3RK、6☆23LK→LF中LK,6RK or 3RK、WK→右构中6LK→LF中LK,6RK or 3RK
凌晓雨	6WP、66WP,WP、66LP,LK、6RP,LP,RK、8WP,RP,LP	9WP,4～、6WP、1LP、66WP,WP、666LK→构中WP、9WK、6RP,LP,RK、8WP,RP,LP、6LK,LP,WP、4WK→背向RP,RP,LP、666LK→构中9LK,LP
艾迪/克里斯蒂	9WK、4LK,LK、LK,RK、6RP,LP,RK、4RK,RK,WK	9WK、4LK,LK、6RP,LP,RK、4RK,RK,WK、1RK,RK,4RK
冯威	7RP、LK,LK,延迟RK、6RP,LP,延迟RP、4RP,LK,RK,RP	7RP、6WP→背向2RK、LK,LK,延迟RK、6RP,LP,延迟RP、4RP,LK,RK,RP
雷武龙	6☆LK,2RK、LK,4～→构中LK,LK、6RP,LP,WK、9LK→构中LK,RK,RP,LK、6RK,RP,LP,RP,LK	站立途中LK、6☆LK,2RK、3LP,LP,LP、6LK,LP→7RK、6LK,LP,RP、6☆RK,LP,RP,RP,RP、LK,4～→构中LK,LK、9LP→6LK,LP、9LK→构中LK,RK,RP,LK
李超狼	6WP,LK、RK,8LK or 9LK、RK,LK,RK、3LK,RP,LK、4RP,6☆→RK,8LK or 9LK	66LK、[LK,LK],RK、4RK、9LK,LP、4RP,6☆→蹲下→蹲姿9RK、3LK,RP,LK、6WK→站立途中LK、4RP,6☆→3LK,RP,LK
保罗	236RP、9LK,RK、蹲姿3RP,RP、3LP,LP,RP、2LP,RK,RP、66LK,RK,2RK、2RK,RP,WP、3LP,4→横移动取消→2LP,RK,RP、3LP,4→横移动取消→2RK,RP,WP	2WP、236RP、3LP→2WP、3LP,LP,RP、2LP,RK,RP、2RK,RP,WP、2LP,RP～
马歇尔・洛	66RK,LK、LK,RK、6LK,RK、横移动中WK、6RK,8LK、9～RK,LK、9LK,RK、4LP,RP,RP、4RP,LK,2RK、6RK,LK,RK、6RK,LK,466→构中6WK、6RK,LK,466→构中6LP、6RK,LK,466→构中6LK、6RK,LK,466→构中WK	1RK、66LK、WK、6RK,8LK、1RK,RK、9～RK,LK、6RP,6RP,WP、右横移动→6RK,LK,466→构中6LP、右横移动→6RK,LK,466→构中6LK、右横移动→6RK,LK,466→构中WK
史蒂夫	3WP、LK,LP,LP、RP,LP,4～、4LP,4～→LK,LP,LP、4LP,4～→FLK中LP,LP,LP,RP、236LP→2[RP,LP],RP、236LP,4～→LK,LP,LP、236LP,4～→FLK中LP,LP,LP,RP	3WP、站立途中LP,延迟RP、236LP,4～→1取消→站立途中LP,延迟RP、LK,LP,LP、LK,LP,LP→3WP、236LP,4～→FLK中LP,LP,LP,RP
马杜克	3RK,RP、3RP,LP、2RP,RK、6WP,RP、WK,6LP,RP、WK,LP,WK→构中6LP,RP	4WP、LP→对手倒地中1LP+LK or 1RP+RK、LP+LK or RP+RK or 66WP、3RP,LP、6WP,RP、WK,6LP,RP、WK,LP,WK→构中6LP,RP
豹王	9RP、WP,LP、WP,LK、6RP,RP,LP	2RP+LK、641236LP、3LP,RP、站立途中RP,RP、3RK,LK,2RK
铁甲豹王	6LP+RK、9RP、横移动中RP,LP、延迟WK,LP、1RP,LK、3RP,LP,LK、6LK,RK,LK	对手倒地中1LP+LK or 1RP+RK、6LP+RK、666RP+RK、1RP,LK、3LP→6LP+RK、3RP,LP,LK、2RK,RK,RK
严龙	2WP、4RK,LP、4[LP,RP]×N、3WP,LP、LK,RK,RK	2WP、66～RK、66WK、9RP,WP、4RK,LP、4RP,LP→站立途中RK、3WP,LP、4[LP,RP]×N
妮娜	1WK、3LP,RP,6WP、站立途中RK,LK、6RK,LK,RK、横移动中LP,4～→LP,RP,6WP、{横移动中LP,4～}×2→3LP,RP,6WP	66LK、66WP、横移动中LP,4～→9LK、9RP,LP、3LP,RP,6WP、横移动中LP,4～→LP,RP,6WP
安娜	6RP+LK、66WP、236RP,LP、66LK,RK,LK、4LP,RP,RP、6LK,4～→CJ中3,RP,LP、站立途中LK,4～→CJ中3,RP,LP、66LK,RK,4LK→CJ中RP+LK	6RP+LK、66WP、6LK,RP、236RP,LP、66LK,RK,LK、6LK,4～→CJ中3,RP,LP、站立途中LK,4～→CJ中3,RP,LP、3LK,RP→6RP+LK
吉光	4LP,LK or 4LP,RK→9WK,4LP,WK、6LK,RK、4RP,LP、2RP,RP,LP、站立途中RP,LP,LK、9WK,4LP,WK	8WK、对手倒地中9LP、66～LP+RK、3LK,LP、4RP,LP、2RP,RP,LP、站立途中RP,LP,LK、9WK,4LP,WK、1LK,LK,LK,LK,LK
布莱恩	66LK～、2LK,RP、3RP,LK、6RP,LP,RK、4RP,LP,RK、4RP,[LP,2 or 8]→6RK,LP、2WP,6～→步伐中LK,RK、4LK,6～→步伐中LK,RK	236WP、3RP,LK、站立途中LK,延迟RK、6RP,LP,RK、4RP,[LP,2 or 8]→6RK,LP、2WP,6～→步伐中LK,RK
杰克-6	6RK、换人时8～、8WP、66RK、WP,WP、6LP,RP,RP、站立途中WP,WP,WP、1LP,LP,LP,RP	3WK、66RK、6LP,RP,RP、站立途中WP,WP,WP、1LP,LP,LP,RP
熊/熊猫	6WK,WP、9LK,RK,WP、WP,WP,WP、1WP,WP,RP、4123RP,RP	2WP、站立途中LP,LP、9LK,RK,WP、WP,WP,WP、1WP,WP,RP、4123RP,RP
罗杰Jr.	9RP、6☆23LP、9LK,LK、6RK,LK,RP、6LP,RP,4WP→RS中WK	1WP、6☆23LP、66RP、6WP,RP、WP,RK、1RK,LK,RK,LK,RK、6RK,LK,RP、RS中WP,WK→RK,LK,RK,LK,RK
王椋雷	RK,RK,LP、RK,RK,RK、1RP,RK,LP、1RP,RK,RP、6RK,WP,RP	236RP、RK,RK,RK、1RP,RK,LP、4RP,LP,WP、6RK,WP,RP
布鲁斯	WK、4LK,RK、3LP,[RK,RK]、1RP,LP,延迟RK、4RK,LK,RK	9WK、3LK,LP、3LP,[RK,RK]、1RP,LP,延迟RK、4RK,LK,RK、6LK,LP→1RP,LP,延迟RK
白头山	3LK,RK、6RP,LP,延迟RK、2LK,LK,LK、3RK,RK,延迟LK or 站立途中RK,RK,延迟LK、9☆LK,2RK,LK、4LK,6LK→2LK,LK,LK、RP,LK→FM中6LK→2RK,RK,RK	3WK、RK,RK、3LK,RK、4LK,6LK→4RK、2RK,RK,RK、6RP,LP,延迟RK、2LK,LK,LK、4LK,6LK→2LK,LK,LK
雷文	3LK、6WK,RK,RP、4RP,RP,LK、4RP,RK,WK、6WK,RK,RP	WP、背向WP、8LK,RK、6WK,WK、6LK,RP、6LK,4～→背向WP、6WK,RK,RP、4RP,RP,LK、RK,LP→背向WP、8LK,2LK,LK、4RP,RK,WK
德拉贡诺夫	236WP、RK,RK、WP,RK、2RK,LP,RK、LP,RP,LP、4RP,LP,LK、LK,LP,RP、6LK,3→横移动取消→4RP,LP,LK、6LK,3→横移动取消→LK,LP,RP	236WP、站立途中LP,LK、4RP→站立途中WP、2RK,LP,RK、4RP,LP,LK、LK,LP,RP
恶魔仁	4RK、66RK、6☆23LP命中时9～、46RP,LP,RK、46RP,LP,延迟RP、66LK,LP,RK	4RK、6☆23LP命中时9～、3LP,RP、46RP,LP,RK、46RP,LP,延迟RP、LP+RK,RP,2RK
雷欧	236WP、6WP、4RP,WP、2WP,LP,RP、3WP,WP,236RP、6RK,3～→8横移动取消→4RP,WP、6RK,3→1蹲姿取消→站立途中LP,RK,LP	236WP、6WP、4LK,LP、4RP,WP、3WP,WP,236RP、站立途中LP,RK,LP、蹲姿2RP→站立途中LP,RK,LP、6RK,3→1蹲姿取消→站立途中LP,RK,LP
扎菲娜	3WP、3RK,LP、3LP,RP,LP、6RP,LK→MSC中RK、RP,LP,LK、延迟6RP,LK,RK、RP,RP,WP、LK→1取消→3LP,RP,LP	6WP、站立途中LK→MSC中RK、3LP,RP,LP、6RP,LK→MSC中RK、RP,LP,LK、RP,RP,WP、9LP→3LP,RP
米盖尔	6RP+LK、66RP,RP、3LP,6～→构中9LK、3LP→6RK,RP、3RK,LP,LP、LP,RP,WP、3LP,6～→构中LP,RP,LP	对手倒地中2LK、6RP+LK、2WP、3LP,RP、66RP,RP、3LP,6～→构中9LK、3RK,LP,LP
鲍勃	9WP,WP、9WP,LP、站立途中LK,WK、WP,WP、蹲姿3RP,RK,WP	2WK、9WP,WP)、站立途中LK,WK、WP,WP、2RP,LP,RP、3LP→2WK、4RP,RP→2WK
拉斯	6LP+RK、3LK,2～→DE中LP,RP、6RK,LP,RP,LP、WP,4～→6RK,LP,RP,LP	6LP+RK、666RP+RK→6LP+RK、3LK,2～→DE中LP,RP、6RK,LP,RP,LP、WP,4～→6RK,LP,RP,LP
艾莉莎	1[LP,RK]、9LK,RP、2RP,RK、6RK,LP,RK、RP,LK,LK、RP,LK,RK、66LK,RK,RK、66WP,RP、3LP,LP,RP	6WP、9LK,RP、2RP,RK、66RP,LK、RP,LK,LK、RP,LK,RK、LK,RP、66WP,RP

TAG ASSAULT 连技构成

对于从前作玩过来的玩家来说，通常的单人连技想来应该不是问题。而对于从本作才开始接触的玩家来说，直接练习新的 TA 连技构成也容易吸收。TA 连技的标准构成方式为“浮空→空中追打崩地→ TA 追打→收尾”，对于习惯了单人连技的老玩家来说，空中追打崩地的部分势必会打出非常高的连击数。但某些招式、甚至连段则是非常快就崩地的，例如风间准的 9RK,LK、艾莉莎的 9RK,RK 就是个中代表。早期崩地以后，增加伤害的部分就要靠 TA 的追打和最后的收尾来赚取，而前期连击数低，造成空连的吹飞距离也比较松缓，因此也能诞生一些特定的连技。

下表中给出了大部分角色的 TA 连技中的推荐招式构成。左侧是早期崩地后“连击数多且高威力”的TA推荐招式，右侧则是“即使前期连击数高，也不容易失手”的推荐收尾技。连技中在不同连击数时触发崩地，都会造成 TA 连技细微的变化，但总体来说都是以以下招式为主体构成的。希望大家以此作为参考，创造出最适合自己的连技。

TAG ASSAULT连技构成

角色	高威力且高连击数的TAG ASSAULT招式	备注	即使前期连击数高也容易命中的收尾技	备注
三岛仁八	7LP,RP.6→构中LK,RK	※1	9LK,RK	–
真斗神	9LK,RK,WK	–	6WK,LP,RP,WP	※6
风间准	6LK,6WP→构中RP	–	666LK	–
杰西	23LP,LK or 23LP,RK→3RK,RP,LK	※1、※3	对手在空中时666RP+RK	–
三岛平八	LP,4RP,LP	※4	9LK,RK	–
风间仁	4LK,6～→构中WP	–	666LK	–
三岛一八	6☆23RK,LP	–	6☆23LK	–
风间飞鸟	延迟1RK,RK,LK	※1	666LK	–
莉莉	66LK,6～→9WK,WK	–	236LP,RP	–
花郎	WK→右构中6LK→LF中6RK,LK	–	对手在空中时3WK	–
凌晓雨	6RP,LP,RK	–	WP	–
艾迪/克里斯蒂	9WK	–	9WK	–
冯威	4RP,LK,RK,RP	叩地※2	[LK,RK],LK	–
雷武龙	9LK→构中RK	–	666LK	※7
李超狼	4RP,6☆→3LK,RP,LK	–	666LK,RK	–
保罗	2LP,RK,RP	※4	236RP	–
马歇尔・洛	延迟4RP,LK,RK,466→构中LK	※2	构中6RK	–
史蒂夫	3LP,[RP,LP],4～→构中LP,4WK,RP	※3	3WP	–
马杜克	6RP,LP	–	对手在空中时6RP+RK	–
豹王	6RP,RP,LP	–	666RP+RK	–
铁甲豹王	WK,LP	–	666RP+RK	–
严龙	3WP,LP	–	9RP,WP	–
妮娜	延迟3LK,RP,2～→横移动中LP,6～→步伐中RP	※2	23☆LP→66LK	–
安娜	延迟3LK,RP,3～→步伐中RP,LP	※1	236RP,LP	–
吉光	[RK,LK]	绕背	4RP,LP	–
布莱恩	4RP,LP,RK	–	2LK,RP	–
杰克-6	8WP	高浮空	66WP,RP	–
熊/熊猫	9RK,LK	–	3RP,LP	–
罗杰Jr.	2WP,WP,RP	※1	666LK	※8
王椋雷	1RP,RK,RP	–	236RP	–
布鲁斯	4RK,LK,RK	–	6☆23WK,WK	–
白头山	9☆LK,2RK,LK	※1	3WK	–
雷文	4WK→背向WK	高浮空	[LK,RK]	–
德拉贡诺夫	6RK,RK,LK	–	66LK	–
恶魔仁	66LK,LP,66→RP,RP	※2	6WK	–
雷欧	6LK,2～→构中LP,RP	※1	666LK	–
扎菲娜	6RP,LK,RK	※1、※4	66WK	–
米盖尔	3LP,6～→构中3LP,6～→构中LP,RP,LP	※2	66RP,RP	–
鲍勃	延迟4RP,RP,RK,RK	※2	WP,WP	–
拉斯	66RP,6～→构中LP	绕背※5	1RP,6～→构中LP	–
艾莉莎	站立途中RP,WK→步伐中LP,RP,LP,WK	※2	666RP	※9

※1：空连第三击前必须崩地。※2：空连第二击前必须崩地。※3：以逆时针方向横移动比较容易接上。※4：以顺时针方向横移动比较容易接上。※5：空连第三击后崩地的情况下，绕背变得不稳定。※6：连击数少、纵回转或是绕背的时候，可以换成7LK,6～LP,RP,WP。※7：与对手距离近的时候可以接[LK,RK],RK。※8：TA诱发纵回转时，可以换成666WK。※9：与对手距离近的时候可以接66RP.LK。

角色简易介绍及上手 COMBO 推荐

由于前作《BR》传承下来的角色单体战术并没有太大的变化，因此本文将不再进行详细的介绍，而改为罗列出角色的主力技 / 代表招式以及推荐上手 COMBO。注意推荐 COMBO 中虽然给出了具体的 TA 角色，但玩家可以举一反三自行进行组合。

三岛仁八

主力技 / 代表技：

LP,RP、3RP、3WP、2RP,LP、66LK、8RK、4RK、1RK、蹲姿3LP、蹲姿 3RP

SOLO 推荐连技：

① 3WP → 2LP（B！）→ 7LP（挥空）,RP,6 ～→构中 LP,LP,RP 命中时 RP

② 3RP,LP → 3LK,LP（B！）→ 66 → 1LK,LP

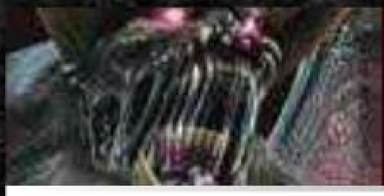
③ 4RP（CH）→最速站立途中 LK → 3LP → 7LP,RP,6 ～→构中 LP,RP,RK

TAG 推荐连技：

①【三岛仁八】站立途中 RP,WP（TA！）→【王椋雷】1RP,RK,RP →【三岛仁八】7LP,RP,6 ～→构中 LP,RP,RK

②【三岛仁八】站立途中 LP,LP（TA！）→【王椋雷】66LK,RK →【三岛仁八】6LK → 6RP,LP,WP

③【三岛一八】最速 6 ☆ 23RP →最速 6 ☆ 23RP（T）→【三岛仁八】7LP,RP,6 ～→构中 LP,LP,RP（W！）→ 6RP,LP,WP



真斗神

主力技 / 代表技：

LP、LP,RP、9WP,WP、4RP、6WK,LP,RP,WP、蹲姿 3RP、站立途中 RP、6WP、33RP+RK、6RP

SOLO 推荐连技：

① 4LK（CH）→ 6 ～ LP（效果为前进站立途中 LP）→ LK,RP → 1LP（B！）→ 66 → 4RK,LK,WK

②横移动 RP → 7LK,6 ～ LP → LK,RP → 1LP（B！）→ 2RP

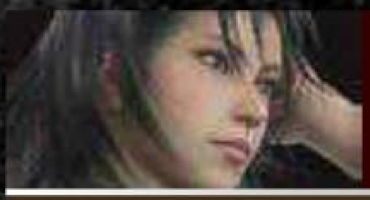
③ 3WP → 9 ～☆ RK → LK,RP → 1LP（B！）→ 66 → 3LP,RP（W！）→ LP,RP → 6LP+RK

TAG 推荐连技：

①【真斗神】3WP → 3LK,RP（TA！）→【艾莉莎】66LK,RK →【真斗神】4RK,LK,WK

②【真斗神】站立途中 RP → 4RK,LK → LK,RP → 1LP（TA！）→【保罗】9LK,RK →【真斗神】66LP,RP（W！）→ LP,RP → 6LP+RK

③【真斗神】4RP（CH）→横移动→ LK,RP → 1LP（TA！）→【鲍勃】站立途中 RP,LP →【真斗神】6WK,LP,RP,WP



风间准

主力技 / 代表技：

LP,RP、6RP、3RP,RP、1RP、4RK,RP、66WP、6RK、9RK,LK、9LK、WP、66LK

SOLO 推荐连技：

① 6RP → 9LK → 4RP,LP → 4RP,LP,6WP → IZU 构中 WP（B！）→ 66RP,LK

② 9RK,LK（B！）→ 4RP,LP → 4RP,LP,6WP → IZU 构中 RP

③ 66WP → 4RP,LP → 4RP,LP,6WP → IZU 构中 WP（B！）→ 4RK,RP

TAG 推荐连技：

①【风间准】6RP → 9LK → 4RP,LP,6WP → IZU 构中 WP（TA！）→【风间飞鸟】RP,LK →【风间准】4RK,RP

②【风间准】6RP（T）→【三岛平八】最速 6 ☆ 23RP → 2LP（TA！）→【风间准】4RP,LP,RK →【三岛平八】9LK,RK

③【三岛平八】最速 6 ☆ 23RP（T）→【风间准】LP+RK → 4RP,LP,6WP → IZU 构中 WP（TA！）→【三岛平八】6 ☆ 23LP →【风间准】66 → 6RP

杰西

主力技 / 代表技：
66LK、9RK,LK、6LK 派生、[RK,RP],LP、6RK 命中时 WP、66RK、666LP

SOLO 推荐连技：
① 9RK,LK → RK → 23LP,RK,LP → 23LP,RK,WP（B！）→ [RK,RP],LP
② 1RP → 66LK → 66LP → 4RP,WP（B！）→ 66LP,RK
③ 6LK,LK → 23LP,RK,LP → 66LP → 23LP,RK,WP（B！）→ 666LP

TAG 推荐连技：
①【杰西】RK（CH）→ 66LP → 23LP,RK,WP（TA！）→【熊猫】3RP,LP →【杰西】666RP+RK
②【杰西】1RP（T）→【风间飞鸟】1RK,LK（T）→【杰西】66LP → 23LP,RK,WP（TA！）→【风间飞鸟】1RK,LK →【杰西】666LP
③【豹王】蹲姿 3RP（T）→【杰西】4LP（TA！）→【豹王】6RP,RP,LP →【杰西】6RP,RP,LP → 666LP

三岛平八

主力技 / 代表技：
最速 6 ☆ 23RP、LP,LP,RP、3LP,RP、66RP、4RK、2WP、1RP、蹲姿 3RK

SOLO 推荐连技：
①最速 6 ☆ 23RP → 3LP,RP（B！）→ 6 ☆ 23 ~ RK,RK,LP
② 6 ☆ 23RK（CH）→ 最速站立途中 RK → 2LP（B！）→ 6 ☆ 23 ~ RK,RK,LP
③ 2WP → 2LP（B！）→ 6 ☆ 23 ☆→站立途中 RK → 46RP,LP

TAG 推荐连技：
①【三岛平八】最速 6 ☆ 23RP（T）→【三岛一八】最速 6 ☆ 23RP（T）→【三岛平八】2LP（TA！）→【三岛一八】6 ☆ 23RK,LP →【三岛平八】9LK,RK
②【三岛平八】66RP（T）→【马杜克】RP,2WP（T）→【三岛平八】2LP（TA！）→【马杜克】LP,RP,WK,6LP,RP →【三岛平八】最速 6 ☆ 23RP
③【三岛平八】{最速 6 ☆ 23RP}×3 → 2LP（TA！）→【风间飞鸟】1RK,LK →【三岛平八】9LK,RK

风间仁

主力技 / 代表技：
最速 6 ☆ 23RP、RP,RK、3LP,RK、2WK、1RK、4RP,LP、6RK、RK

SOLO 推荐连技：
①站立途中 RP → 46RP,LP → 6LP,[LK,LK]（B！）→ 66 → 46RP → 4RP,LP
② 6RK,6 ~（CH）→ MA 构中 3 → 4 取消风神步→ 4LK,6 ~→ MA 构中 LP → 6LP,[LK,LK]（B！）→ 46RP,LP, 延迟 RP
③ RK（CH）→ 4RP,LP → 1RP,RP,LK

TAG 推荐连技：
①【鲍勃】6 ☆ 23LP（CH）→最速站立途中 RP,LP（T）→【风间仁】4RP,LP（W！）→ LP,RP,LK（TA！）→【鲍勃】9WP,WP →【风间仁】4RP,LP
②【风间仁】最速 6 ☆ 23RP（CH）→ 66 → 46RP,LP → 6LP,[LK,LK]（TA！）→【鲍勃】66 → 2RP,LK →【风间仁】4RP,LP
③【风间仁】4WP,LP,RK → 6 ☆ 23 RK,RK → LP → 66LP,[LK,LK]（B！）→ 66 → 46RP → 4RP,LP（W！）→ LP.RP → WP【组合限定恶魔仁】

三岛一八

主力技 / 代表技：
最速 6 ☆ 23RP、66LK、1LK、6 ☆ 23RK,LP、3RP、4RP,RK、6RK、9LK

SOLO 推荐连技：
① 3RP（CH）→ LK,LP,RK → 1RP（B！）→ 6LK
②{最速 6 ☆ 23RP}×2 → 6 ☆ 23 ☆ RK → 1RP（B！）→ 6 ☆ 23 ☆ RK → 66 → 最速 6 ☆ 23RP
③{最速 6 ☆ 23RP}×2 → 1RP（B！）→ 6 ☆ 23RK,LP

TAG 推荐连技：
①【三岛一八】{最速 6 ☆ 23RP}×2 → 66LP → 1RP（TA！）→【鲍勃】站立途中 RP,LP →【三岛一八】6 ☆ 23 ☆ LK（W！）→ LK,LP,RK
②【三岛一八】最速 6 ☆ 23RP → LK,LP,RK → 1RP（TA！）→【拉斯】66RP,6 ~→构中 LK →【三岛一八】6RP
③【三岛一八】7WP →最速 6 ☆ 23RP → LK,LP,RK → 1RP（TA！）→【恶魔仁】3LK,RP,RK →【三岛一八】9WP

风间飞鸟

主力技 / 代表技：
6RP、6RP,2 ~、2WK、蹲姿 3RP、3RP、4RK,RP、横移动 RP、1LK、66RP,LP、66RP,WP、6RK、3LP,RP、3LP,RK、4RP,WP,RK、66LK

SOLO 推荐连技：
① 6RP → 9LK → RP,LP → RP,LP,WP（B！）→站立途中 LP,RK
② WP →站立途中 RK → RP,LP → RP,LP,WP（B！）→ 66 → 1RK,LK
③ 4RP,WP,RK（CH、W！）→ RP,LP,WP（B！）→ 4RK,RP

TAG 推荐连技：
①【风间飞鸟】6RP → 9LK → RP,LP,WP（TA！）→【李超狼】4RP,6 ~→ 4 ☆站立途中 RP,LK →【风间飞鸟】666LK
②【风间飞鸟】蹲姿 3RP（CH）→ 8 蹲取消→ 3RP → 9LK → 4RK,RP（TA！）→【李超狼】3LK,RP,LK →【风间飞鸟】666LK
③【风间飞鸟】4RP,WP,RK（CH、W！）→ 4RK,RP（TA！）→【李超狼】3LK,RP,LK →【风间飞鸟】4RK,RP

莉莉

主力技 / 代表技：
3LP、236LP,RP、66RK、236WK、3LK、9LK、3WK、2LK、6RP,LK、6LK、RP,RK

SOLO 推荐连技：
① 9LK → 3RP,4 ~→背向 LP,RP → 3LK（B！）→ 3WK →背向 WP
② 3RP → 6RP,LK → 3WK →背向 WP（B！）→ 66LK,6 ~→步伐中 LP,RP
③ 236LP,RP（W！）→ 3LK（B！）→ 6[WK,LK],RK

TAG 推荐连技：
①【莉莉】9LK → 3RP → LP,RP → 6WP（TA！）→【雷欧】2WP →构中 LP,RP →【莉莉】236LP,RP
②【莉莉】站立途中 RP（T）→【雷欧】6LK → 4LP,RK → 3 → 9LP → 4RP,WP（TA！）→【莉莉】4LP,RK →【雷欧】66 → 6WP
③【雷欧】9LP,RP（W！）→ 4RP,WP（TA！）→【莉莉】6[WK,LK],RK →【雷欧】站立途中 LP,RK,LP

花郎

主力技 / 代表技：
6 ☆ 3RK、LP,RP,LK、LP,RP,RK、RK,LK、66LK、2LK,RK、1LK、1RK、3RK,LK、4RP、4LK、4RK、站立途中 RK,RK

SOLO 推荐连技：
① 3RP → RP,RK,RP →右构中 4RP（B！）→ 66 →右构中 LK,RK → RF 中 4RK
② 4LK → [LK,RK] → RP,RK,RP →右构中 66LK（B！）→ 9WK
③ 4LK（W！）→ RK,RK,LK（B！）→右构中 [LK,RK],6 ～→ RF 中 4LK

TAG 推荐连技：
①【白头山】8WK（T）→【花郎】LK,RK,LK, 延迟 WK
②【布莱恩】站立途中 LP → 64RP → 6RK,LP（TA！）→【花郎】6RK → RF 中 4LK →【布莱恩】4LK,6 ～→步伐中 WP
③【花郎】4LK（T）→【布莱恩】4LP（TA！）→【花郎】6RK → RF 中 6LK,RK →【布莱恩】4LK,6 ～→步伐中 RK,LP,RP

凌晓雨

主力技 / 代表技：
3LP、LP,2RP、6WP、站立途中 RP、66LK、横移动 RK、3[RP,LP]、66WP,WP、蹲姿 3LK、1RK、2WP

SOLO 推荐连技：
① 9LK → LP,2RP →背向 RP,LP → 66WP,WP（B！）→ 66RP,LP
② AOP 构中 9LK,LP（B！）→ AOP 构中 6WK →站立途中 RP →背向 RP →背向 RP,LP → 66WP,WP
③背向 6WK,WK（W！）→背向 6WK,WK →背向 RP,RP（B！）→背向 RP,RP,LP

TAG 推荐连技：
①【凌晓雨】AOP 构中 9LK,LP（TA！）→【冯威】6LK,RK →【凌晓雨】6RP,LP,RK
②【冯威】6LK,RK（T）→【凌晓雨】6LK,LP →背向 RP,LP → 66LP（TA！）→【冯威】6LK,RK →【凌晓雨】66 → 1LP
③【凌晓雨】3[RP,LP]（T、W！）→【冯威】236WP（TA！）→【凌晓雨】6RP,LP,RK →【冯威】6LK,RK

艾迪 / 克里斯蒂

主力技 / 代表技：
3RP、666LK、2[LK,LK]、236LK、4RP、2[LK,RK]、9RK

SOLO 推荐连技：
①横移动 WK,2 ～→站立途中 LP,LK → RLX 中 RP,LK
② 3RP（CH）→ 3LP,LP → 9WP（B！）→ 9WK
③ RLX 中 [RK,LK] →倒立中 LP（B！）→ 66 → 4LK,LK → RLX 中 RP,6LK

TAG 推荐连技：
①【艾迪 / 克里斯蒂】3RP（CH）→ 9WP（TA！）→【史蒂夫】3LP,RP,LP,4 ～→构中 6LK,LP →【艾迪 / 克里斯蒂】4LK,LK（W！）→ RLX 中 9 站立→ 2RP,LK
②【艾迪】236LK → 236LK → 4LK,LK → RLX 中 RP,RK（TA！）→【克里斯蒂】66WK →【艾迪】9WK
③【艾迪 / 克里斯蒂】RLX 中 [RK,LK] →倒立中 LP（TA！）→【杰西】1WP,WP →【艾迪 / 克里斯蒂】4LK,LK → RLX 中 RP,6LK

冯威

主力技 / 代表技：
3LP、4LP、4WP、1LK、6LK,RK、9RP、6RK,LK、3LK、4RK、2RK,WP、LP+RK、236RP

SOLO 推荐连技：
① 9RK → 3LP × 2 → 6RK,LK（B！）→ 66RK,LK → 4WP
② 6WK,RP → 6RK,LK（B！）→ 66 → 3LP → 6LP → 4WP
③ 3RP,RP（W！）→ 1RP,RP,RP（B！）→ 6RP,LP,RP

TAG 推荐连技：
①【冯威】236RP → 6LK,RK → LP → 1WP（TA！）→【德拉贡诺夫】6RK,RK,LK →【冯威】[LK,RK],LK
②【冯威】6RK,4 ～→ [RP,LP]（TA！）→【德拉贡诺夫】6RP,RK →【冯威】6LK,RK → 4WP
③【冯威】6RP,LP,RP（CH、W！）→ 1WP（TA！）→【德拉贡诺夫】LK,LP,RP →【冯威】6RP,LP,RP

雷武龙

主力技 / 代表技：
6 ☆ LP,RP,LP,RP,LK or RK、3LP,LP,LP、2RK,RK、1RK,RK、66LK、3LK、6RK,LK、7RK、6LK,RK、6 ☆ RK,LP,RP,LK、站立途中 LK

SOLO 推荐连技：
① 9RK → 6LK,LP → 6RP → 66RP（B！）→ 66LK,RK
② 66LK,4 ～→背向 9 ～ ☆ RK → WP,LP →背向 RK,RK（B！）→ 66LK,RK
③背向 RP（W！）→ 2RP（B！）→ 6LK,LP → 7RK

TAG 推荐连技：
①【雷武龙】9RK → 6LK,LP → 6RP → 66RP（TA！）→【妮娜】3LK,RP,LK（W！）→【雷武龙】6LK,LP → 7RK
②【雷武龙】66LK（T）→【妮娜】3LK,RP,LP+RK（TA！）→【雷武龙】6LK,LP,RP →【妮娜】3LK,RP（W！）→ 3LP,RP,WP
③【雷武龙】66LK,4 ～→背向 9 ～ ☆ RK → WP,LP →背向 RK,RK（TA！ W！）→【妮娜】3LK,RP,LK →【雷武龙】6LK,LP

李超狼

主力技 / 代表技：
6RP,LP、4RK、6RK,LK、4LP;LP,RP、最速站立途中 RP,LK、RK、6WK、WP、9RK

SOLO 推荐连技：
① 3RP → 2RP → {4RP,6 ☆ } × 3 → 6RK,LK（B！）→ 66 → 3LK,RP,LK
②站立途中 RP,LK → 6RK,LK（B！）→ 66 → 3LP → 4RP,6 ☆→步伐中 4 ☆ RP,LK（效果为站立途中 RP,LK）
③ RK（CH）→ 4LP;LP,6 ☆→ RP → {4RP,6 ☆ } × 3 → 6RK,LK（B！）→ 66 → 66LK

TAG 推荐连技：
①【拉斯】6WP（T）→【李超狼】2RP → {4RP,6 ☆ } × 2 → 6RK,LK（TA！）→【拉斯】3LK,LK →【李超狼】站立途中 RP,LK
②【拉斯】9RK（T）→【李超狼】3LP → {4RP,6 ☆ } × 2 → 3LK,RP,LK（T、W！）→【拉斯】66 → 6LK → DE 中 WP（TA！）→【李超狼】左横移动→ 3LK,RP,LK →【拉斯】6RK,LP,RP,LP
③【李超狼】3RP → 4RK（TA！）→【冯威】6LK,RK →【李超狼】9 ～ ☆ RK → {4RP,6 ☆ } × 3 →步伐中 4 ☆ RP,LK（效果为站立途中 RP,LK）

保罗

主力技 / 代表技：
236RP、3RP、2RK,RP;WP、66RP;LP、3LK,4 ～、9LK,RK、4RP、236LP、2WP、4LP,RP、站立途中 LK,RP

SOLO 推荐连技：
① 3RP → 6RP × 2 → 4LP,RP（B！）→ 66 → 2RK,RP;WP
② 214WP → 236LP → 6LP → 6WP（B！）→ 66RP;LP
③ 66RK →站立途中 LK → 1RP → 4LP,RP（B！）→ 66 → 2RK,RP;WP

TAG 推荐连技：
①【风间飞鸟】6RP → 9LK → RP,LP → RP,LP,WP（TA！）→【保罗】站立途中 LK,RP（W！）→【风间飞鸟】4RP,LP,RK
②【保罗】214WP（T）→【马杜克】RP,2WP（T）→【保罗】6WP（TA！）→【马杜克】RP,2WP →【保罗】2RK,RP;WP
③【保罗】3RP → 6RP → 6WP（TA！）→【鲍勃】4RP,RP,RK,RK →【保罗】236LP

马歇尔·洛

主力技 / 代表技：
蹲姿 323 ～、蹲姿 323 ～ LK、站立途中 RP、站立途中 LP,RP、4RK,LK、LP,RP,LK、4RP,LK,RK、66RK,LK、3RP、6WP

SOLO 推荐连技：
① 9RK → RK,8LK → WK → 66RK,LK（B！）→ 66RP,LK
② RK（CH）→ 4RP,LK,RK,466 → DC 构中 RP（B！）→ 66 → RK,LK,46 → DC 构中 6LK
③（W！）→ 6WP（B！）→ RK,LK,46 → DC 构中 6LK

TAG 推荐连技：
①【马歇尔·洛】6[RP,LP]（T）→【保罗】RP,RP →【马歇尔·洛】LP
②【马歇尔·洛】站立途中 RP（T）→【保罗】4LP,RP（TA！）→【马歇尔·洛】RK,LK,466 → DC 构中 WK →【保罗】66RP;LP
③【马歇尔·洛】9RK（W！）→ RK,LK,466 → DC 构中 RP（TA！）→【保罗】236RP →【马歇尔·洛】1RK,RK

马杜克

主力技 / 代表技：
3LP、4RK、9LK、9WP、2RK、236RP、3LK,LP,2RP、LP,2RP、1WP、1RP

SOLO 推荐连技：
① 3LP → RP → 3LK,LP → 6LP+LK
② 9WP → 3RK,RP（B！）→ 3LK,LP → 6RP,LP
③ 9LK（CH）→ 9WP → 3RK,RP（B！）→ 3LK,LP,RP,WK（W！）→ VTS 构中 WK 取消→ 6RP+RK

TAG 推荐连技：
①【马杜克】3LP → RP → 3LK,LP,RP,WK → VTS 构中 6LP,RP（TA！）→【恶魔仁】6WK
②【恶魔仁】最速 6 ☆ 23RP（T）→【马杜克】RP → 3LK,LP,RP,WK → VTS 构中 6LP,RP（TA！）→【恶魔仁】6WK（W！）→【马杜克】6RP+RK
③【马杜克】9LK（CH）→ 9WP（T）→【恶魔仁】LP+RK → 3WP（TA！）→【马杜克】6RP,LP →【恶魔仁】最速 6 ☆ 23RP（W！）→ 3RK,RK

史蒂夫

主力技 / 代表技：
LP,LP,RP、66RP、666RP、4LP,4 ～、236LP、3WP、6WK、4WK

SOLO 推荐连技：
① 4LP,4 ～（CH）→ FLK 构中 6LK ～ LP → 3LP,[RP,LP] → 66RP（B！）→ 6RP,LP,4 ～→ FLK 构中 6LK,LP
② 6WK → PAB 构中 9RP → 4LP,4 ～→ FLK 构中 4LP,LP,6LP（B！）→ 3LP,6LK,LP
③站立途中 WP → 66RP（B！）→ 6RP,LP,4 ～→ FLK 构中 4 ～ [LP,WK,RP]

TAG 推荐连技：
①【史蒂夫】4LP,4 ～（CH）→ FLK 构中 6LK ～ LP（T）→【布莱恩】66RK（TA！）→【史蒂夫】3LP,[RP,LP],4 ～→ FLK 构中 6LK,LP →【布莱恩】4LK,6 ～ WP
②【史蒂夫】4LP,4 ～（CH）→ FLK 构中 6LK ～ LP（T）→【拉斯】64RP,LP（TA！）→【史蒂夫】3LP,[RP,LP],4 ～→ FLK 构中 6LK,LP →【拉斯】1RP,LK
③【史蒂夫】6RK,RP → 3LP → 66RP（TA！）→【三岛平八】6 ☆ 23RK,LP →【史蒂夫】4LP,4 ～→ FLK 构中 4RP

豹王

主力技 / 代表技：
9RK、6RK、6RP+LK、4LP,RP、66 ☆ WP、66 ☆ RP、WK or 4WK、6 ☆ 23RK、2WP、站立途中 RP,RP、2RP、641236LP、666RP+RK

SOLO 推荐连技：
① 9RK → 3RP,LP → RP → 4RP,WP（B！）→ 666RP+RK
②蹲姿 3RP → 1RP（B！）→ RP（挥空）,LP → 6RP,RP,LP → 3LP,RP
③ WP,LK（W！）→ 1RP（B！）→ RP（挥空）,LP → 2RP →站立途中 RK

TAG 推荐连技：
①【豹王】3WK（T）→【铁甲豹王】2RK,RK,RK
②【豹王】2WP → 9 ～ RK → 6RP,RP,RP（TA！）→【铁甲豹王】WK,RP →【豹王】666RP+RK
③【豹王】6RK（W！）→ 1RP（TA！）→【铁甲豹王】6RP,LP →【豹王】1LP+LK or 1RP+RK

铁甲豹王

主力技 / 代表技：
6 ☆ 23RP、6RP,LP、2LP,RK、2RP、横移动 RP,LP、666LK、站立途中 LK、6 ☆ 23LP、WK,RP、6 ☆ 23WP、641236LP、666RP+RK

SOLO 推荐连技：
① 9RK → WP,RP → 2RP（B！）→ 3LP → 6RP,LP
② 6 ☆ 23RP → WP,RP → 2RP（B！）→ 3LP → 641236LP
③ 6RP,LP（W！）→ 2RP（B！）→ 3LP → 1RP+RK → 4LP,RP

TAG 推荐连技：
①【铁甲豹王】3WK（T）→【豹王】1LP+LK or 1RP+RK
②【铁甲豹王】9RK → WP,RP → 2RP（TA！）→【豹王】6RP,RP,LP →【铁甲豹王】666RP+RK
③【铁甲豹王】6RP,LP（W！）→ 2RP（TA！）→【豹王】6RP,RP,LP →【铁甲豹王】2RK,RK,RK

严龙

主力技 / 代表技：
3LK、3LP、9RP、4WP、LP、66WP、2LP、3RP+LK

SOLO 推荐连技：
① 66WP → 3WP → 4RP,LP →站立途中 WP,WP（B！）→ 9RP,WP
② 3RP → 4RK,LP（B！）→ 66 → 4RP,LP →蹲姿 3RP
③站立途中 RP → RK → 4RP,LP →站立途中 WP,WP（B！）→ 66 → 3RK,LP,RP

TAG 推荐连技：
①【严龙】蹲姿 3RP → 66 → {4RP,LP → 8 蹲姿取消 }×3（W！）→ RP,LP,RP（TA！）→【鲍勃】9WP,WP →【严龙】3WP,LP
②【严龙】站立途中 RP → 4RK,LP（TA！）→【马歇尔·洛】9LK,RK →【严龙】3RK,LP,RP（W！）→ 4RP,LP →站立途中 RK
③【严龙】3RP → 4RK,LP（TA！）→【拉斯】3LK,LK →【严龙】66 → 6WP

妮娜

主力技 / 代表技：
3LP、214、横移动 RP、4LK,RK、1LK、23RK、LP,RP、3RP、2RK、RK

SOLO 推荐连技：
① 3RP → 3LK,RP,2 ～→横移动中 LP,6 ～→步伐中 LP →{最速站立途中 LP}×4 → LP+RK（B！）→最速站立途中 LP → 66LK
②站立途中 RP → 3LK,RP → 6RK,LK,LK（B！）→ LP+RK
③ 4LP → 2RK,LP → LP+RK（B！）→ 2RP,LK

TAG 推荐连技：
①【妮娜】9LP →站立途中 LP → 2RK,LP → LP+RK（TA！）→【安娜】66LK,RK →【妮娜】LP+RK
②【妮娜】9RP,LP（TA！）→【杰西】6RP,RP →【妮娜】3LK,RP,LK
③【史蒂夫】4LP,4 ～（CH）→ FLK 构中 6LK ～ LP（T）→【妮娜】{最速站立途中 LP}×4 → LP+RK（TA！）→【史蒂夫】6LK,LP →【妮娜】1WK

安娜

主力技 / 代表技：
6RP,LK、蹲姿 3RP、236LP、236RK、3RK、2LK,RP、66RP、236LK,RP

SOLO 推荐连技：
① 3RP → 3LK,RP,3 →步伐中 LP → 6LK,RP（B！）→ 236RP,LP
② 1LK → 8 蹲姿取消→ 2RK,LP → 6RP → 6LK,RP（B！）→ 9LP（挥空）,LK,WK
③ CJ 构中 LK（CH）→站立途中 LK,4 ～→ CJ 构中 WP（B！）→ 66 → 3LP,RP → 66WP

TAG 推荐连技：
①【安娜】236LP（CH）→ {236LP}×2 → 6LK,RP（TA！）→【布鲁斯】6 ☆ 23WK,WK（挥空）→【安娜】236LP → 6WP
②【安娜】236RP（CH）→ 2LK,RP（T）→【布鲁斯】2LK,RK,6LP（TA！）→【安娜】236RP,LP →【布鲁斯】666LK
③【妮娜】4RP+LK（T）→【安娜】2RK,LP → 3LK,RP,3 →步伐中 RP,LP（W！）→ 6LK,RP（TA！）→【妮娜】3LP,RP,WP →【安娜】6RP+LK

吉光

主力技 / 代表技：
4RP,RP、2RP,RP、蹲姿 3LP or 蹲姿 4LP、LP+RK、9RK、9LK, LP、66RK

SOLO 推荐连技：
① 9LK → 4LP,LP → 4LP,LP,LP → 6WP（B！）→ 4RP,LP
② 66RK →背向 LP →背向 2RP →站立途中 LK,RP（B！）→ 4RP,LP
③（W！）→ 6WP（B！）→ 4RP, 延迟 LP

TAG 推荐连技：
①【吉光】6 ☆ 23LP（T）→【布莱恩】64RP（T）→【吉光】6WP（TA！）→【布莱恩】4LK,6 ～→ 7 蹲姿取消→ 6RK,LP →【吉光】2RP,RP,LP
②【吉光】3RP,RP → 3LP → 2RP, RP,2LP（TA！）→【艾莉莎】4WK,WK →【吉光】66WK,WP,WK
③【吉光】1LP,LP（W！）→ 6WP（TA！）→【保罗】3LP,4 ～ ,8 → 236RP →【吉光】4RP, 延迟 LP

布莱恩

主力技 / 代表技：
2LK、3LP,LP,LP,LP,RP、1LK、8RK or 9RK、214LK、214RK、64RP、3RP,LP、3RP,LK、RP+WK

SOLO 推荐连技：
① 64RP → 66RK（B！）→ 9LK → LP → 4LK,6 ～→步伐中 RK,LP,RP（W！）→ 2RP,LK
②站立途中 LP → RK → 1RP → 6RK,LP（B！）→ 9LK → 2LK,RP
③ RK（CH）→ 66LP → 4LK,6 ～→ 7 蹲姿取消→ LP → 66RK（B！）→ 9LK → LP,RK

TAG 推荐连技：
①【布莱恩】站立途中 LP → RK → 6RK,LP（TA！）→【德拉贡诺夫】6RK,RK,LK →【布莱恩】4LK,6 ～→步伐中 WP
②【布莱恩】9RK → 1RP → LP → 4LP（TA！）→【杰克 -6】8WP →【布莱恩】4LK,6 ～→步伐中 RK, LP,RP
③【布莱恩】64RP → 66RK（TA！）→【鲍勃】4RP,RP,RK, RK →【布莱恩】4LK,6 ～→步伐中 WP

杰克 -6

主力技 / 代表技：
蹲姿 1LP、3RP、66LP、1LP、蹲姿 3LP,RP,LP,LP、33RP+RK、1RP、66RP、4RP

SOLO 推荐连技：
① 3RP → RP → 6LK,WP（B！）→ 4LK,RP,RP
②站立途中 LP → RP → 8WP → RP → 66LP（B！）→ 4LK,RP,RP
③ 66RP → 8WP×2 → RP → 66LP（B！）→ 4LK,RP,RP

TAG 推荐连技：
①【杰克 -6】6WP（W！）→ 66RP（T、W！）→【阿历克斯】3WP（TA！）→【杰克 -6】8WP →【阿历克斯】9 ～ ☆ RK（W！）→ LP,RP,4WP,WK
②【杰克 -6】33RP+RK（T）→【史蒂夫】6LK ～ LP（T）→【杰克 -6】66LP（TA！）→【史蒂夫】3LP,[RP,LP],4 ～→ FLK 构中 6LK,LP →【杰克 -6】66WP,RP
③【杰克 -6】2WP（T）→【布莱恩】RP（T）→【杰克 -6】66LP（TA！）→【布莱恩】4LK,6 ～→步伐中 LK,RK →【杰克 -6】6LP,RP,RP

熊 / 熊猫

主力技 / 代表技：
6LP、RP,LP、6RP,LP、1RP、9LK、1LP,RP、3RP,LP、3WP、1LK

SOLO 推荐连技：
① 3RP,LP→6LP→1LP,RP（B！）→3RP,LP
② 66RP→9WP→3LK,RP（B！）→3RP,LP
③ 9LK→6LP→1LP,RP（B！）→4RP,LP,WP

TAG 推荐连技：
①【熊】3RP,LP（T)→【熊猫】1LP,RP（TA！）→【熊】9RK,LK→【熊猫】4RP,LP,WP
②【熊】66RP→9WP→3LK,RP(TA！)→【熊猫】9RK,LK→【熊】3RP,LP
③【熊 / 熊猫】3RP,LP（T)→【风间仁】LP,RP,LK（TA！）→【熊 / 熊猫】9RK,LK→【风间仁】666LK

罗杰 Jr.

主力技 / 代表技：
66RP、2RP、3RK、3RP、RP,LP、666LK、3LP,RP、LP,RP,4WP

SOLO 推荐连技：
① 9RK→6RP→66→WP→LP,RP,4WP,RP
② 9RK→4WK,LP→最速站立途中LK,LK ~（B！）→6WP,RP
③ 9WP→WP→3WP（B！）→WP→3LP,RP

TAG 推荐连技：
①【罗杰 Jr.】9RK→WP→3WP（TA！）→【冯威】6LK,RK→【罗杰 Jr.】666LK
②【罗杰 Jr.】蹲姿 3RP（T）→【阿历克斯】WP→3WP（TA！）→【罗杰 Jr.】9LK,LK→【阿历克斯】66RP
③【罗杰 Jr.】9RK→3WP（TA！）→【史蒂夫】3LP,[RP,LP],4 ~→FLK 构中 6LK,LP→【罗杰 Jr.】4RP,LK,WK

王椋雷

主力技 / 代表技：
LP,LP,RP、236RP、236LP,LP、66RP、9LK,LP、66LK,RK、4LK,RK、66WP、2RK,LP、6LK

SOLO 推荐连技：
① 66LK,RK→6LP→4RP,LP→WP（B！）→236RP
② 2WP→9 ~ ☆ RK→6LP→WP（B！）→4RP,LP,WP
③ 6LK（W！）→WP（B！）→WP→1RP,RK,LP

TAG 推荐连技：
①【王椋雷 66LK,RK→6LP→4RP,LP→WP（TA！）→【白头山】8RK,LK→【王椋雷】236RP
②【王椋雷】9RK→4RP,LP→WP（TA！）→【白头山】9LK,RK,LK→【王椋雷】236RP
③【王椋雷】236RP（W！）→3WP（TA！）→【白头山】横移动 WK→【王椋雷】WP

布鲁斯

主力技 / 代表技：
6 ☆ 23LK、LP,RK,LK、4LP,RP,LP、LK,RP、LK,RP,6 ~、4RP、2RK、RK、46RK

SOLO 推荐连技：
① 9RK→6LK→3RK→MTS 构中 6LP（B！）→6LK→LK,RP,6 ~ LP→LK,RP,6 ~ RP
② 6 ☆ 23RP→6WK→3RK→MTS 构中 6LP（B！）→66→{LK,RP,6 ~ LP}×2→LK,RP,6 ~ RP
③ RK（CH）→6WP→RP,RK→MTS 构中 6LP（B！）→LK,RP,6 ~ LP→LK,RP,6 ~ RP

TAG 推荐连技：
①【德拉贡诺夫】236RP（T）→【布鲁斯】6WK→LK,RP,6 ~ LP→LP,RP,RK→MTS 构中 LK（W！）→2WK（TA！）→【德拉贡诺夫】6LK,3 ~→7 取消步伐→LK,LP,RP→【布鲁斯】1RP,LP,RK
②【杰克 -6】站立途中 LP（T）→【布鲁斯】6RK,LK,RK→MTS 构中 6LP（TA！）→【杰克 -6】2WP→【布鲁斯】LK,RP,6 ~ LP→LK,RP,6 ~ RP
③【布鲁斯】4RP（CH）→6LK→3RK→MTS 构中 6LP（TA！）→【安娜】3LK,RP,3→步伐中 RP,LP→【布鲁斯】66→9WK

白头山

主力技 / 代表技：
2RK,LK,LK,LK or 蹲姿 2RK,LK,LK,LK、FLA 构中 LK,[LK,6 ~]、FLA 构中 6LK、1LK,LK、66RK,LK、RK,LK or FLA 构中 RK,LK、6 ☆ 23LK、4RK、WP,RK

SOLO 推荐连技：
① 3RP→WK,6 ~→（LK 按住不放）RK,6 ~（效果为 FLA 构中 WK,6 ~）→FLA 构中 4LK（B！）→1LK,[LK,6 ~]→WP,RK
② 6 ☆ 23LK→9LK,RK,LK（B！）→1LK,[LK,6 ~]→3WK
③ 4RK（W！）→4LK→FLA 构中 4LK（B！）→站立途中 RK,RK, 延迟 RK

TAG 推荐连技：
①【白头山】9RK→RK,LK,[LK,6 ~]→FLA 构中 4LK（TA！）→【王椋雷】66LK,RK→【白头山】9LK,RK,LK
②【白头山】RK,LK,[LK,6 ~]（CH）→FLA 构中 RK,LK,[LK,6 ~]→FLA 构中 4LK（TA！)→【王椋雷】66LK,RK→【白头山】9LK,RK,LK
③【白头山】FLA 构中 6LK（W！）→FLA 构中 4LK(TA！)→【王椋雷】236RP→【白头山】2RK,LK,LK

雷文

主力技 / 代表技：
66LK、站立途中 LP、站立途中 RP、RK,LP、44RP、3LK、WP、背向 WK

SOLO 推荐连技：
① [LK,RK]→背向 4RP,LK→66LK→LP→66LK→6RP,LK
② 66LK→66LK→LP→4LP（B！）→66LK→LP→66RK
③ 236RK→背向 RP→背向 LP→66LK→6LP→4LP（B！）→66LK→6RP,LK

TAG 推荐连技：
①【雷文】66LK→66LK→LP→4LP（TA！）→【扎菲娜】左横移动→1RK,RP→【雷文】66LK→6RP,LK
②【雷文】[LK,RK]（T）→【扎菲娜】3LP→6RP,LK→SCW 构中 RK（T、W！）→【雷文】7LP,RP（TA！）→【扎菲娜】3LP,RP,LP→【雷文】6WK,WK
③【雷文】3RP→背向 4RP,LK（T）→【拉斯】66→9LK（W！）→6LK→DE 构中 WP（TA！）→【雷文】6WK,RK,RP→【拉斯】6RK,LP,RP,LP

德拉贡诺夫

主力技 / 代表技：
最速站立途中 RP、236LP、2RP、9RK、LP,RP,LP、4LP,RP、6LK,3 ~、WP,RK、WP,WP、站立途中 LP,RP、站立途中 LP,LK、左横移动 7RP

SOLO 推荐连技：
① 3RP→6RK,RK,LK→6LP→6LK,3 ~→8 取消步伐→LP→66RP（B！）→6LK,3 ~→步伐中 WP
②站立途中 RP→RK,LP→6LP→6LK,3 ~→8 取消步伐→RK,LK（B！）→6LK,3 ~→步伐中 WP
③ 9LK（W！）→4WP（B！）→4RK,RP

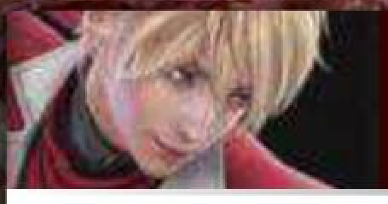
TAG 推荐连技：
①【德拉贡诺夫】236RP（T）→【铁甲豹王】WP,RP→2RP(TA！)→【德拉贡诺夫】6RK,RK,LK→【铁甲豹王】666RP+RK
②【德拉贡诺夫】6RP（未命中）,RK（CH）→RK,LK（TA！）→【铁甲豹王】9LK→【德拉贡诺夫】6LK,3 ~→8 取消步伐→LP→6LK,3 ~→步伐中 RP（T）
③【德拉贡诺夫】4RK,LK（W！）→4WP（TA！）→【铁甲豹王】6RP,LP→【德拉贡诺夫】LK,LP,RP

恶魔仁

主力技 / 代表技：
最速 6 ☆ 23RP、LP,LP,RP、4RK、9RK、8RK,8 ～、6 ☆ 23RK,RK、4LP,RP、1RP

SOLO 推荐连技：
①最速 6 ☆ 23RP×2→66LK,LP,66→RP→3WP（B！）→3LK,RP,RK
②横移动 RP→9WP→66LK,LP,66→RP→3WP（B！）→3LK,RP,RK
③ 4RK（CH）→6 ☆ 23RK,RK（B！）→6WK

TAG 推荐连技：
①【恶魔仁】6 ☆ 23RK,RK（CH、TA！）→【德拉贡诺夫】6LK,3 ～→步伐中 RP→【恶魔仁】66LK,LP,66→最速 6 ☆ 23RP
②【德拉贡诺夫】236LP（T）→【恶魔仁】站立途中RK→LP→3WP（TA！）→【德拉贡诺夫】左横移动→6RK,RK,LK→【恶魔仁】666WK
③【恶魔仁】最速 6 ☆ 23RP（T）→【风间飞鸟】1RK,LK→2RP（B！）→1RK,LK（T、W！）→【恶魔仁】46RP,LP, 延迟 RP

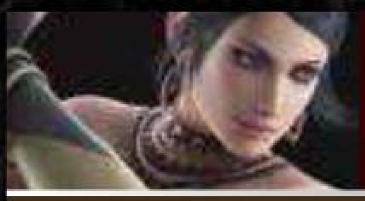


雷欧

主力技 / 代表技：
3LP,RP、3RP、3LK、236LP、站立途中 RP、站立途中 LK、站立途中 RK、1RK,LP、236WK、236RP、RK

SOLO 推荐连技：
① 3RP→LP,RP→1RP,RP（B！）→站立途中 LK,LP,RP
② 3RP→6RP→LP→4RP,WP（B！）→66→3WP,WP,236RP
③ 3RP→6RP→4LP,RK→KNK 构中 3→步伐中 9LP→4RP,WP（B！）→3WP,WP,236RP

TAG 推荐连技：
①【马杜克】3LP→RP→3RK,RP（TA！）→【雷欧】6LK,2 ～→BOX 构中 LP,RP→【马杜克】6RP+RK
②【雷欧】9LP,RP（W！）→4RP,WP（TA！）→【马杜克】6RP,LP→【雷欧】站立途中 LP,RK,LP
③【雷欧】BOX 构中 RP→9 ～ ☆ RK→4LP,RK→KNK 构中 3→步伐中 9LP→4RP,WP（TA！）→【三岛平八】6 ☆ 23LP→【雷欧】666WP

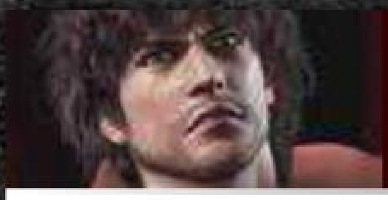


扎菲娜

主力技 / 代表技：
LP,LK、站立途中 LP,RP、站立途中 RP、1RK,RP、66RP、3LK,RK、3RP、3LP,RP,LP

SOLO 推荐连技：
① 3RP→9LP→3LP→6RP,LK→SCR 构中 WK（B！）→66→3LP,RK
②站立途中 RP→LK→SCR 构中 WP（B！）→66→3LP→6RP,LK→SCR 构中 WK
③ 1RK,RP（CH）→9RK→3LP→6RP,LK→SCR 构中 WK（B！）→66→3RK,LP

TAG 推荐连技：
①【艾莉莎】站立途中 RP（T）→【扎菲娜】WP（TA！）→【艾莉莎】9LK,RP→【扎菲娜】66→3LP,RP,LP
②【艾莉莎】BOOT 构中 RK（T）→【扎菲娜】9 ～ ☆ RK→6RP,LK→SCR 构中 WK（TA！）→【艾莉莎】4RP,RK→【扎菲娜】66RP
③【雷文】236RK（T）→【扎菲娜】9LP→3LP→6RP,LK→SCR 构中 WK（TA！）→【雷文】4WK→背向 LP,RK（W！）→【扎菲娜】3LP→3LP,RP,LP



米盖尔

主力技 / 代表技：
9RK、3LP、66LK、6RP+LK、1LP、4LK、9LP、6WP、SAV 构中 LP,LP

SOLO 推荐连技：
① 9RK→3LP,6 ～→SAV 构中 3LP→3RK,LP→3RP,RP（B！）→6RP+LK
② 3RP,LP→3LP,6 ～→SAV 构中 3LP→3RK,LP→3RP,RP（B！）→3RK,LP,LP
③ 4RK（W！）→2RP（B！）→3LK,RP→2WK

TAG 推荐连技：
①【米盖尔】9RK→3LP,6 ～→SAV 构中 3LP→3RK,LP→3RP,RP（TA！）→【铁甲豹王】WP,RP→【米盖尔】666LK
②【米盖尔】SAV 构中 3RP（T）→【铁甲豹王】WP,RP→2RP（TA！）→【米盖尔】3LP,6 ～→SAV 构中 9LK→【铁甲豹王】666RP+RK
③【米盖尔】4RK（W！）→2RP（TA！）→【铁甲豹王】6RP,LP→【米盖尔】3RK,LP,LP

鲍勃

主力技 / 代表技：
3LP、2LP、1WK,RK、1LK、3RP、6 ☆ 23LP、LP,RP、LP,RK、RP,LP、6 ☆ 23RK,WP、9WP,WP、4RP

SOLO 推荐连技：
① 6 ☆ 23RP→44RP+LK（B！）→4RK→2RK,LK,RK（W！）→4RP,RP→2WK
② 8WK（CH）→站立途中 RP,LP→9WP,LP（B！）→66LK（W！）→站立途中 LK,WK
③ 1WP→1RP→LP→66LP→66RP（B！）→8WK

TAG 推荐连技：
①【鲍勃】6 ☆ 23LP（CH）→66LK→LP→66LK→4RP,LP（TA！）→【拉斯】6RK,LP,RP→【鲍勃】66→2RP,LK
②【鲍勃】3RP（CH）→3LP→2RP,LK→LP→66RP（TA！）→【史蒂夫】3LP,[RP,LP]→【鲍勃】6 ☆ 23 ～ RP
③【鲍勃】9LK→{4RK→6LP}×2→9WP,LP（TA！）→【P 杰克】8WP→【鲍勃】66LK（W！）→站立途中 LK,WK

拉斯

主力技 / 代表技：
4LP、66RK,LK、1RK、3LP、1LP,LK,2 ～、站立途中 RP、6WP、9RK、9LK

SOLO 推荐连技：
① 9RK→6LP,RP,LK,2 ～→DE 构中 LP→1RP,6 ～→SE 构中 3LP（B！）→1RP,6 ～→SE 构中 LK
② 3RP（CH）→6LP（挥空）,RP,LK,2 ～→DE 构中 LP→3LP→66→1RP,6 ～→SE 构中 3LP（B！）→666RP+RK
③站立途中 LP,6 ～→SE 构中 LK→1RP,LP→64RP,LP（B！）→3LK,LK

TAG 推荐连技：
①【拉斯】站立途中 LP,6 ～→SE 构中 LK→LP→RP→4RP,LK（W！）→64RP,LP（TA！）→【风间仁】6RK,6 ～→MA 构中 LP,RP→【拉斯】666RP+RK→6LP+RK
②【拉斯】9RK→3RP→1RP,LP→64RP,LP（TA！）→【鲍勃】站立途中 LK,WK→【拉斯】1RP,6 ～→SE 构中 LK
③【拉斯】9LK→站立途中 RP,6 ～→SE 构中 3LP（TA！）→【雷欧】6LK,2WP→BOX 构中 LP.RP→【拉斯】66RP,6 ～→SE 构中 LP

艾莉莎

主力技 / 代表技：
1LK、4LP、6RK,LP,RK、4WK,WK、LP,LP、9RK,RK、666RP、9LK,RP

SOLO 推荐连技：
①3RP→4LP→站立途中 LP,RP→4RP,LP（B！）→6RK,LP,RK
②站立途中 RP,6WK→DBOOT 构中 RP,LP,WP（B！）→6RK,LP,RK
③（W！）→9RK,RK（B！）→RP,LK,LK

TAG 推荐连技：
①【艾莉莎】4WK（T）→【马歇尔·洛】RK,LK,RK,466→DC 构中 RP（TA！）→【艾莉莎】4RP,RK→【马歇尔·洛】WK
②【艾莉莎】站立途中 RP（T）→【保罗】66→3LP,4 ~ LP（TA！）→【艾莉莎】4WK,WK→【保罗】2LP,RK,RP
③【艾莉莎】9RK,RK（TA！）→【马歇尔·洛】9RK,LK→【艾莉莎】6RK,LP,RK

阿历克斯

主力技 / 代表技：
66RP、2RP、站立途中 LK,LK、9WP、2WK、横移动 RK、3LK,LK、4RP,RK

SOLO 推荐连技：
①9RK→66→RP→WP→3WP（B！）→6WP,RP
②1LK→3WP（B！）→6RK,LK,RP
③3B（CH）→66→WP→6RK,LK,RP（B！）→6☆23LP

TAG 推荐连技：
①【恶魔仁】最速 6☆23RP（T）→【阿历克斯】LP→WP→3WP（TA！）→【恶魔仁】9WP→【阿历克斯】666LK
②【拉斯】站立途中 LP,6 ~→SE 构中 LK（T）→【阿历克斯】WP→3WP（TA！）→【拉斯】66RP,6 ~→SE 构中 LK→【阿历克斯】9LK,LK
③【阿历克斯】9RK→3WP（TA！）→【三岛仁八】3RP,LP→【阿历克斯】LP,RP,4WP,RP

P 杰克

主力技 / 代表技：
横移动 WP、4WP、4123LP、66LK、2RK、16WP、3RP、1LP、66WP

SOLO 推荐连技：
①4123LP（CH）→站立途中 RK→66LP（B！）→4LK,RP,RP
②3RP→RK→66LP（B！）→4LK,RP,RP
③66WP→4LK,RP→66LP（B！）→66WP,WP

TAG 推荐连技：
①【杰克-6】66WP（T）→【P 杰克】6LK,WP（B！）→66RP
②【P 杰克】站立途中 LP→RP→66LP（TA！）→【李超狼】4RP,6☆→3LK,RP,LK→【P 杰克】6WK
③【P 杰克】2WP→66LP（TA！）→【严龙】3WP,LP→【P 杰克】8WP→RP→6WK

泰格

主力技 / 代表技：
3RP、41236WP、1LK,RK、横移动 RK、9LK,LK、9LK,WK、9RK、4LP,RP、横移动 LP+RK

SOLO 推荐连技：
①66RK→倒立中 LP（B！）→4LK,LK→RLX 中 RP,6LK
②4RK（CH）→3LP,LP→9WP（B！）→9WK
③236LK→236LK→4LK,LK→RLX 中 RP,RK（B！）→66RK

TAG 推荐连技：
①【泰格】66RK→倒立中 LP（TA！）→【P 杰克】8WP→【泰格】4LK,LK→RLX 中 RP,6LK
②【泰格】236LK→236LK→4LK,LK→RLX 中 RP,RK（TA！）→【艾迪 / 克里斯蒂】66WK→【泰格】9WK
③【泰格】RLX 中 [RK,LK]→倒立中 LP（TA！）→【风间飞鸟】1RK,LK→【泰格】4LK,LK→RLX 中 RP,6LK

弗雷斯特·洛

主力技 / 代表技：
4LP,RP,LP、RK,LK,RP、RK,LK,RK、站立途中 LK、2RP,LK、74

SOLO 推荐连技：
①4LP,RP,LP（CH）→RK,8LK→WK→66RK,LK（B！）→66→6RK,LK,RK
②6RK（CH）→WK×2→4RP,RP（B！）→66→6RK,LK,RK
③（W！）→66RK,LK（B！）→4RP,LK,2RK

TAG 推荐连技：
①【弗雷斯特·洛】4LP,RP,LP（T、CH）→【马歇尔·洛】RK,8LK,46→DC 构中 RP（TA！）→【弗雷斯特·洛】9RK,LK→【马歇尔·洛】2WP→DC 构中 6RK
②【弗雷斯特·洛】4LP,RP,LP（T、CH）→【莉莉】3RP,4 ~→背向 LP,RP→3LK（B！）→66LK,6 ~→步伐中 LP,RP
③【弗雷斯特·洛】9RK（W！）→RK,LK,RP（TA！）→【拉斯】4RP,LK→【弗雷斯特·洛】RK,LK,RP

部分人气角色战术分析

家用版为街机最新版本，相比上个版本除了系统上有了变化外，部分角色还得到了强化，使得其战术方面也发生了变动。以下就为读者们介绍一些典型的经过强化后战术变得更加丰富的角色。

三岛仁八

上个版本中的仁八虽然拥有首屈一指的确反与强力中段，但下段的风险实在太高。而家用机最新版中仁八的下段技得到了调整，通过分清状况使用，可以达到减少风险的效果。

首先不得不提的是 1RK 的硬直减少，即使被防也不会被大众浮空了。虽然伤害有些减少，但风险减少后，就可以将其作为近 ~ 中距离立回的中心蹭血技来使用。其次，蹲姿 3LP 也得到了大幅强化，威力的上调使得拥有回避上段性能的本技，在面对上段攻击强力的三岛家和史蒂夫等角色时，有着极好的表现。CH 后能够击倒对手，此时可以追加 66RK。蹲姿 3LP 即使被防御也只 -14 帧，不一定会被还浮空。如果对手看到仁八蹲下后有蹲防的迹象，就可以用无确反的蹲姿 3RP，或是高回报高判定的站立途中 RP 来进行二择。由于强力的中段技 3WP 健在，因此对手也不敢随意下蹲。远距离蹭血则可以使用 2LK。

真斗神

最新版本中的真斗神除了保持以往的高威力和地面战优势外，招式的判定也得到了强化。使用频率高的小招 6LP、2LP 以及站立途中 LP,RP 的攻击范围变大，对手想以低姿势的招式或横移动来回避，则变得没那么容易，在近身战方面比以前更加方便。而中距离战的关键招式 6RP 的硬直减小，加上对手防御时会被弹开距离，因此带入它擅长的远距离战的机会也增加了。

另外真斗神独特的反击技“脚靠近对手，脸朝上倒地时 WK”的强化也值得注目。对手防御到前端的话无法将真斗神浮空，因此要记住尽量早些用，这是免于被对手起攻的重要招式。

版边的时候，记住多用真斗神的横移动 RK。这是一击倒地的下段技，版边使用的话，其后蹲姿 3RK 确定，且能造成对手上墙，再接站立途中 LP,RP 就能形成崩地连技，回报极大。与之形成二择的招式则可以使用无确反的 6WP。

风间仁

风间仁属于拥有应对各种距离的招式，且配合受流（4LP+LK or 4RP+RK）可以达成高确反能力的守备型角色。他的难点在于中距离战上招式的选择，而 6RK 目前是最为妥当的解决方式。由于 6RK,6 ~ 可以进入

前心构（MA构），CH时能够简单地带入连技。前心构中拉3方向可以进入6☆23的风神步，步伐中拉4方向取消，则可以不必遭受对手的反击。由于存在这种安全的招式，使得中距离战的其他选择也变得多样化起来，特别是6☆23RK的压力也会激增。

另外前心构→3入风神步→4取消的步骤虽然练习起来比较困难，但熟练掌握的话，在版边作为TA出场也有着极高的爆发力。6RK,6～→MA构中3→4取消风神步→1RP,RP,LK的连技全部需要最速输入，难度极高，但同样的伤害极大。

风间飞鸟

比起上个版本，甚至是《BR》，飞鸟的战术有了相当大的变化，那就是66LK的强化。原本这招的威力就比较高，命中时能够将对手大幅吹飞，为自己创造极大的优势，而且自身姿势较低，能够躲过一些高判定的招。而在新版本中，这招惟一的缺点“遭受确定反击”也被消去，成为了超高性能的招式。

66LK如果最速输入的话，发生速度与飞鸟的主力蹭血技1LK和1RK几乎相同，因此在立回中随时都能给对手施加回避困难的二择。如果对手被逼得不耐烦而出一些先置的招式，那么就可以用系列最强级别的挥空确反技6RP来反击，给对手造成极大的压力。另外66LK也可以追加在强力确反技RP,LK的后面，使得对手被击倒后不敢乱动，让飞鸟有了更大的空间靠近使用2WP等强力二择。原本就拥有优秀的返技、挥空确反技和强力先置技的飞鸟，现在又得到了主动进攻的强力招式，66LK的强化带来的是革命性的战术进化。

冯威

对于冯威使用者来说，最能看出差距的部分，就是挥空确反时招式的选择。虽然他有很多优秀的挥空确反技，但选择正确的招式能够让这部分的伤害大幅提升。

首先4WP发生快判定强，在近～中距离战中要优先选择这招进行挥空确反。要进一步减小风险，则可以混入1LP,RP，即使全部被防御也不会遭到太大的确反，命中则能够进一步维持攻势。

彻底追求威力的话，可以选择6LK,RK和236～LK，两招都是对应攻击换人的高威力始动技，一旦命中就能为对手造成极大的伤害。特别是站立途中LK，比起风险来回报更大，因此可以从236步伐中适当地用来摸奖。看到对手没有乱动的迹象，还可以中途换成236的其他派生招式。

另外当搭档是扎菲娜、豹王这类666RK滑铲攻击距离长的角色时，通常浮空连击后，以6LK,RK完成连技的第六击，则可以以攻击换人进行666RK的滑铲追击。虽然其他角色的滑铲追击在连技第五击收尾时也能接上，但命中后的状态却比较不利。

保罗

由于新版本的系统变更（地面攻击伤害补正提高），使得重视地面确定反击的保罗得到了强化。站立状态的12帧反击技4LP,RP与2WP，蹲状态始动的13帧反击技站立途中LK,RP，只要能保证完成这些基本的部分，获胜也不再是难事。特别是在重视补正的地面战中，这里的伤害差距就将凸显出来。236RP的地面伤害非常惊人自不用说，但防御方面也要好好下功夫。

3RP与1RP的硬直减小，使得连技方面也变得充实起来。3RP→236LP的追加难度降低，整体连技的伤害都得到了提升。而1RP的硬直减小，除了在地面战变得好用以外，还能够带入连技：66RK→站立途中LK→1RP→4LP,RP（B！）→66→2RK,RP;WP。

史蒂夫

由于地面伤害补正的变动，史蒂夫的强大也再次得到了认可。地面上可以多多使用性能极好的4RP作为连技始动技，虽然难度很高，但命中后可以接上6WK→3LP,LP,RP,LP崩地，即使史蒂夫单人也能给对手造成极大的伤害，因此必须多加练习。配合他原本就强力的上段技，必定能够有精彩的活跃。

版边配合强力中段236LP的，是一直以来的1LK,RP。现在根据与墙壁的角度和距离，后面还可以接上对手倒地中的2WP，使其上墙，再以66RP崩地，造成极大的伤害。

马杜克

3LK,3LP、1RP、9LK…… 拥有大量强力中段技的马杜克，同样也有着足以给对手施加压力的优秀下段技。崩防的主力下段技2LK,速度快威力高，对手应对起来非常困难。将其配合上段技使用给对手施加压力，当对手以下裁作为对策时，则可以换用无法下裁的2RK。到了关键时刻，各种指令投与WK构中2WP也有着重要的作用。

其中WK构中2WP的强力之处，在于其循环性。命中之后再次入构出同样的招式，对手无法打断，等于可以进行纯粹的二择。对手如果以后滚或受身换人来应对，则可以用3LK,3LP来抓浮空，然后继续带入同样的起攻。浮空运上墙后，距离比较尴尬的话，可以用共通的WP+TAG的崩地来唤出TA进行追击。

妮娜

原本就没什么缺点，招式性能极强的妮娜，在新版本强化之后，变得更加完善。236LP在攻击换人后，援护角色的连技变得容易带入，接在3RP后面可以有效地削减对手的红色体力槽。2LK,RP也同样调整得更容易接入连技，在对SOLO战中这一点变得至关重要。

立回方面，拥有追向性能和少许低身位，CH后可带入连技的1RP削除了被防后的确反，是个非常可观的强化。单单连发就已经非常有压力，如果对手靠墙的话，还可以限制对手以横移动离开墙边，命中则诱发重撞墙。跟被防后强制推开距离的横移动WP并用的话，对手在版边根本无法轻举妄动。配合各种下段，可以轻易地单方面展开低风险高回报的墙角压制。另外12帧确反技4RP,RP,RP的第一击威力上升，千万不要放过可以确反的场面。

布莱恩

214RP,RK的攻击距离长，也可以在一定程度上封锁对手的横移动，命中后还能追加66→214RK，面对TAG模式可以一口气打掉对手约1/3的体力。而且由于可以第一击确认命中后再出完，因此在布莱恩面对对手近～中距离的横移动时，可以减少自

身的风险并给予对手有效的打击。若是在空中命中则能够诱发崩地，因此在每次出招时都按下 TAG 键，还能防止对手以跳跃技来摸奖。

LP,RP,LP 的第三击 CH 的话，对手的崩腹时间很长，即使换人后也能够以低判定的招式捡起来。特别是在 SOLO 战中，这个可以削减可回复体力的技巧非常重要。举例 :【布莱恩】LP,RP,LP（第三击 CH）→ TAG →【鲍勃】4RP,RP → LP → 66RP（B！）→ 66 → 2RP,LP,RP ;【布莱恩】LP,RP,LP（第三击 CH）→ TAG →【拉斯】1RP,LP → 64RP,LP（TA！）→【布莱恩】66 → 4RP,LP,RK →【拉斯】右横移动 → 6LK → DE 中 LP,6 ~ → SE 中 LP。

杰克 –6

一直以来在接近战中无法与敌人过多周旋的杰克 –6，在新版本中近距离招式得到了强化。RP 的硬直减小特别值得一提，作为杰克 –6 使用率最高的招式之一，为其近身攻防战起到了推波助澜的功效。站立途中 RP,LP 的强化也不可忽视，两击的技后硬直均减少，命中对手后有利帧数加大，防御对手下段后作为反击技，能够毫不在意地将招式用老，让对手在防御时考虑的东西更多，确认第一击命中后再按第二击的目押用法，比上个版本实行起来也要简单得多。6LK 在 CH 后变得能够带入连技。由于指令简单，而且是膝盖攻击，对于常用返技的对手来说，是容易夺得优势的好招。

另外 66WP 也增加了攻击换人属性，让其远距离战中亦再添锋芒。如果搭档选择拉斯、鲍勃以及妮娜等角色，那么 66WP 也可以组进空中连技中（例 : 3RP → RP → 66WP），以攻击换人来夺取对手的红色体力。

罗杰 Jr.

66RP 命中后击倒对手，CH 后可以前冲用 WP 拾取带入连技，其判定本身连倒地的对手也可以击中。被防后仅仅只有 12 帧的确反，而且还会将对手推开一点距离，甚至是面对对手的先置技也能硬上。对于以往以来一直在中距离难以发挥的袋鼠来说，使得其中距离压制能力大幅提升。对于接近战中强大的二择能力没有削弱的它来说，这已经是很可怕的强化了。当对手惮于压力而选择横移动时，3LK 便能将其完美地捕捉。

另外 6 ☆ 23LP 的攻击力进一步提高，并且击中空中对手时能够诱发纵回转,作为 TA 技性能可谓首屈一指。跟常常能打出俯身崩地的角色搭档的话，能够打出极高的伤害。

布鲁斯

以 4RP、6 ☆ 23LK 和 6 ☆ 23RP 为代表技的布鲁斯，在中距离战中还有许多其他的选择。首先是 66LK，带有追向性能，其命中后对手倒地，在中距离战中非常活跃。即使被防也只有 3 帧不利，后续行动也很容易布置。9WK 是同时拥有发生、伤害和距离三大优势的招式，即使被防后风险也小，因此不仅仅用来狙击对手的换人或挥空，用来阻止对手的前冲也有着良好的表现。另外这招可以用来破坏墙壁或阳台，以进一步增加连技伤害。

站立途中 LK 后的追击，通常是 1RP,LP,RK 来进行安定输出。但如果对自己的手法有自信的话，可以试试右横移动→ 1LK,RK →构中 6LP（B！），能够提升相当可观的伤害。

雷文

由于雷文并不擅长地面蹭血战，因此可以用单纯且高性能的连技始动技来摸奖。他的浮空技基本上都对应攻击换人，因此能够安定地削减对手的红色体力槽。即使是不对应攻击换人的始动技，也可以通过带入攻击换人技来达到相同的效果。例如 66LK → 23 ☆站立途中 LP（T），又或是 3RP →背向 WK（T）。

远距离战以特殊步伐 23 ☆接近，试探性地以站立途中 LP 摸奖，再适当混入不会被确反 236LK 来降低风险。中距离则以 66LK 展开奇袭，这招既有突进力，判定也很强，因此不要畏惧于确反而不敢使用。近距离则以拉开距离为第一原则，以能够靠派生技来降低风险的 [RK,LK],LP 来摸奖。

米盖尔

直接进入 SAV 构后招式启动高速化这一强化点，让米盖尔的自由度大幅提升，使其原本就具有的高机动力和攻击力更好地展现出来。

SAV 构强化最大的恩惠，在于立回中崩防的部分。由于 1RK 被防将遭到 16 帧的浮空确反，因此以往都必须控制好距离用先端去攻击，以减少被确反的风险。新版本中则可以用高速化的 WK → 1LK 来代替，伤害和优势两方都有保障。与其相对的中段，则可以选择 WK → 9LK，威力高的同时也不会触发返技，并且没有确反。这两招作为立回中的崩防关键技，可谓非常强力。

当然不止是崩防方面，中距离战中高速 SAV 构也很有用处。由于米盖尔后撤步和横移动性能优秀，警戒这一点的对手通常会注意拉近距离作战，而在中距离方面的防御不免会出现疏忽。此时以 SAV 构中 RP 和 SAV 构中 3RP 作为奇袭，往往会有意想不到的效果，使得对手想要靠近米盖尔的难度更大。

强力组合推荐

以下将为读者们介绍 4 组强力组合。组合的角色人气比较高，而且相性也非常好，练熟推荐连技的话，立刻就可以作为战力进行使用。大家也可以从连技和说明中，举一反三找出适合自己的组合。

艾莉莎 & 吉光

这个组合最大的特征，就是 TA 中由艾莉莎的 4WK,WK 与吉光的 66WK,WP,WK 构成的超高火力连技。几乎所有的浮空连技全部都能至少打掉 TAG 对手的 6 成体力。在对手看来，我方所有的浮空技几乎全部都会造成致命伤，因此在行动上必定会表现得有些畏缩。由于艾莉莎和吉光原本就擅长慢慢削减对手体力的立回方式，这就逼得对手必须在我方擅长的领域中战斗。再加上这两名角色的相性本来就好，非常容易进入愤怒状态，因此在战斗中时常能给予对手难以言喻的压力。

往细微部分说，因为艾莉莎站立途中 RP 的回报被大大加强，因此跟蹲姿 3WP 能够形成很好的二择，由此艾莉莎的蹲姿二择得到了强化。即使对手体力领先也不用焦急，可以静下心来慎重地攻击。

吉光起手：

【吉光】9LK or 3RP,RP or LP+RK → 2RP,RP,2LP（TA！）→【艾莉莎】4WK,WK →【吉光】66WK,WP,WK

【吉光】蹲姿 3LP or 14LP or 蹲姿 3RK（CH）→ 3LP → LP → 6WP（TA！）→【艾莉莎】4WK,WK →【吉光】66WK,WP,WK

艾莉莎起手：

【艾莉莎】站立途中 RP or 6WK,RK or 1[LP,RK]（T）→【吉光】66RK →背向 3RP →站立途中 LK,RP（TA！）→【艾莉莎】4WK,WK →【吉光】66WK,WP,WK

信息集结
特企集结
劲作集结
攻略集结

鲍勃 & 布莱恩

这个组合的特征是攻击换人的始动技发生很快。以布莱恩的纵回转诱发技 64RP 构成的连技不仅能造成大伤害，还能削减对手的可回复体力。因为不管过多久对手的体力都不会得到大量回复，所以在实战中可以注意计算触发对手愤怒状态的体力消耗，以此来控制自己连技的伤害。做得到这一点的话，被愤怒状态下大伤害连技一套致死的事故就不会频繁发生了。另外鲍勃与布莱恩都有高效的确反能力，被他们取得体力优势的话，想要逆转是比较困难的，强行进攻反而会被确反致死，这种状况很容易让对手无计可施。

从另一面看，在鲍勃的长时间连技中，布莱恩的体力能够得到回复。因此就算布莱恩损失一定的体力也不用太在意，高回报的 214RK 这类招式平时可以大胆地使用。

鲍勃起手：

【鲍勃】1WP or 站立途中 RP,LP or 66WP（T）→【布莱恩】64RP（T）→【鲍勃】2RP,LK→LP→66RP（B！）→66LK→6☆23RP

布莱恩起手：

【布莱恩】214RK→64RP（T）→【鲍勃】2RP,LK→LP→66RP（B！）→3LP→4WP

墙连：

【鲍勃】9WP,WP（W！）→66RP（TA！）→【布莱恩】4LK,6～→步伐中 LK，延迟 RK→【鲍勃】3LP→2WK

恶魔仁 & 杰克 -6

恶魔仁惟一的弱点就是“操作上的难度”，而搭档选择杰克 -6 就能很大程度上弥补这个弱点。这对组合的 TAG COMBO 输入简单但伤害极高，因此在使用恶魔仁时，没有必要每个浮空都追求高伤的最速风神拳，能以 2WK 捞到挥空或确反的话，同样可以打出极高的伤害，让玩家能够在立回上集中精神。

另外这对组合的连技搬运能力极强，即使是大场地也有出色的表现。版边的墙连不管由谁始动都能打出大伤害，因此在版边的攻势也非常强力。在有墙的场地，可以说只要浮空一次，基本上就等于拿下一局。但这并不代表他们在无限场地就比较弱，两人的连技都可以带入无敌冲撞的起攻，也会让对手十分头痛。

任何情况下都能简单地打出高火力，就是这对组合的特点。大家不妨尝试一下。

恶魔仁起手：

【恶魔仁】2WK or 6☆23RP（T）→【杰克 -6】6RK→66LP（B！）→66→6RK→4LK,RP,RP

【恶魔仁】站立途中 RP→66→LP+RK→3WP（TA！）→【杰克 -6】8WP→【恶魔仁】8WP×3

杰克 -6 起手：

【杰克 -6】3RP→4RK,RK（TA！）→【恶魔仁】46RP,LP,RK→【杰克 -6】66WP,RP

【杰克 -6】站立途中 LP or 4123RP（T）→【恶魔仁】1RP→站立途中 RK→3WP（TA！）→【杰克 -6】8WP→【恶魔仁】8WP×3

【杰克 -6】66RP or 412363LP（T）→【恶魔仁】8WP→66LK,LP,66→RP→3WP（TA！）→【杰克 -6】8WP→【恶魔仁】8WP×2

墙连：

【恶魔仁】3WP（TA！）→【杰克 -6】WP,WP→【恶魔仁】4RK→4RK

【杰克 -6】66LP（TA！）→【恶魔仁】46RP,LP,RK→【杰克 -6】站立途中 WP,WP,WP

豹王 & 铁甲豹王

这对组合的连技伤害高，且同样有着以强力投技为首的崩防能力。如果完全发挥出来将会非常强力，但实际上需要非常纤细的操作。

首先要注意的是，如果将豹王与铁甲豹王以同样的模式来运作，是无法引出其真正强悍之处的。拥有强力浮空技的正统型角色铁甲豹王，与有着连投，可以进行大伤害输出，起攻也很强力的豹王，立回上自然有所区别。玩家应该根据场上的状况，分别注意两者的长处所应该活用的地方。两名角色的确反能力都很强，守备能力高。仔细地控制血量保证优势，就能获得战斗的胜利。

另外连技的取舍选择也是重要的要素。两者都能使用空投收尾，在安定输出大伤害的同时，还能带入强力的起攻就是这个组合的优点。将哪个角色留在场上，如何利用起攻将对手解决，是玩家需要时常思考的问题。

豹王起手：

【豹王】9RK→RK→4RP,WP（TA！）→【铁甲豹王】WK,LP→【豹王】66→6WP→2LP+LK or 2RP+RK

【豹王】蹲姿 3RP（T）→【铁甲豹王】3LK→3LP→6WP（TA！）→【豹王】左横移动→WP,LK→【铁甲豹王】9LK→666RP+RK

铁甲豹王起手：

【铁甲豹王】6☆23RP or {9RK→6☆23RP}（T）→【豹王】LP→6RP,RP,RP（TA！）→【铁甲豹王】WK,RP→【豹王】666RP+RK

【铁甲豹王】横移动 RP,LP（TA！）→【豹王】WP,LK→【铁甲豹王】WK,RP→6LP+RK

墙连：

【豹王】6RP,RP,RP（TA！）→【铁甲豹王】横移动 RP,LP→【豹王】站立途中 RP,RP

【铁甲豹王】横移动 RP,LP（TA！）→【豹王】6RP,RP,LP→【铁甲豹王】666RP+RK

角色限定的特殊组合投一览

以下为目前已知的角色限定的特殊组合投，其发动方法均为输入投技指令后快速按 TAG 键。文中的狼女是指本作的最终 BOSS：UNKNOWN。她也是 1 代的最终 BOSS，当时身边带着一只狼，因此赢得了这个名字。虽然本作中她不再和狼一起出战，但本文依然沿用这个叫法。

角色	限定搭档	指令
三岛平八	三岛仁八	66WP（T）
三岛平八	风间仁	66WP（T）
三岛平八	三岛一八	66WP（T）
三岛平八	天使	66WP（T）
三岛平八	恶魔仁	66WP（T）
三岛平八	熊	66WP（T）
三岛平八	熊	236LP+LK（T）
三岛平八	熊猫	66WP（T）
三岛平八	李超狼	66WP（T）
三岛平八	紫罗兰	66WP（T）
三岛平八	风间准	66WP（T）
三岛平八	风间飞鸟	66WP（T）
三岛平八	狼女	66WP（T）
三岛仁八	三岛平八	左投（T）
三岛仁八	三岛平八	66WP（T）
三岛仁八	风间仁	66WP（T）
三岛仁八	三岛一八	66WP（T）
三岛仁八	天使	66WP（T）
三岛仁八	恶魔仁	66WP（T）
三岛仁八	熊	66WP（T）
三岛仁八	熊猫	66WP（T）
三岛仁八	风间准	66WP（T）
三岛仁八	风间飞鸟	66WP（T）
三岛仁八	狼女	66WP（T）
三岛仁八	王椋雷	66WP（T）
三岛一八	三岛平八	66WP（T）
三岛一八	风间仁	66WP（T）
三岛一八	三岛仁八	66WP（T）
三岛一八	天使	66WP（T）
三岛一八	恶魔仁	66WP（T）
三岛一八	熊	66WP（T）
三岛一八	熊猫	66WP（T）
三岛一八	风间准	66WP（T）
三岛一八	风间飞鸟	66WP（T）

角色	限定搭档	指令
三岛一八	狼女	66WP（T）
三岛一八	李超狼	66WP（T）
三岛一八	紫罗兰	66WP（T）
风间仁	风间飞鸟	右投（T）
风间仁	妮娜	9WP（T）
风间仁	花郎	3LK+RP（T）
风间仁	三岛一八	3LK+RP（T）
风间仁	拉斯	3LK+RP（T）
恶魔仁	三岛仁八	66WP（T）
恶魔仁	三岛平八	66WP（T）
恶魔仁	三岛一八	66WP（T）
恶魔仁	天使	66WP（T）
恶魔仁	熊	66WP（T）
恶魔仁	熊猫	66WP（T）
恶魔仁	风间准	66WP（T）
恶魔仁	风间飞鸟	66WP（T）
恶魔仁	狼女	66WP（T）
天使	三岛仁八	66WP（T）
天使	三岛平八	66WP（T）
天使	三岛一八	66WP（T）
天使	恶魔仁	66WP（T）
天使	熊	66WP（T）
天使	熊猫	66WP（T）
拉斯	艾莉莎	右投（T）
拉斯	李超狼	666RP+RK（T）
拉斯	李超狼	6LK,RP+LK（T）
拉斯	紫罗兰	666RP+RK（T）
拉斯	紫罗兰	6LK,RP+LK（T）
拉斯	三岛平八	666RP+RK（T）
凌晓雨	风间飞鸟	3WP（T）
凌晓雨	莉莉	3WP（T）
凌晓雨/美晴	风间仁	6RP+LK（T）
凌晓雨/美晴	熊猫	6RP+LK（T）
凌晓雨/美晴	三岛平八	6RP+LK（T）

角色	限定搭档	指令
凌晓雨/美晴	艾莉莎	6RP+LK（T）
凌晓雨/美晴	王椋雷	6RP+LK（T）
斗神	真斗神	右投（T）
德拉贡诺夫	布莱恩	66WP（T）
冯威	雷武龙	3WP（T）
扎菲娜	真斗神	左投（T）
狼女	风间准	3WP（T）
米盖尔	鲍勃	3WP（T）
博士	艾莉莎	66WP（T）
布鲁斯 三岛一八	左投（T）	
鲍勃	雷武龙	左投（T）
阿历克斯	罗杰Jr	右投（T）
安娜	妮娜	236WP（T）
安娜	三岛一八	9WP（T）
妮娜	安娜	236WP（T）
严龙	杰西	左投（T）
严龙	鲍勃	66LP+RK（T）
艾迪	克里斯蒂/泰格	41236WP（T）
艾迪	扎菲娜	3WP（T）
克里斯蒂	艾迪/泰格	41236WP（T）
克里斯蒂	扎菲娜	3WP（T）
泰格	艾迪/克里斯蒂	41236WP（T）

角色	限定搭档	指令
泰格	扎菲娜	3WP（T）
马歇尔・洛	保罗	左投（T）
马歇尔・洛	弗雷斯特・洛	右投（T）
弗雷斯特・洛	保罗	左投（T）
弗雷斯特・洛	马歇尔・洛	右投（T）
P杰克	杰克-6	左投（T）
雷文	吉光	632146WP（T）
雷文	州光	632146WP（T）
花郎	史蒂夫	6RP+LK（T）
花郎	白头山	6RP+LK（T）
白头山	花郎	6RP+LK（T）
风间准	风间飞鸟	左投（T）
风间准	风间仁	3WP（T）
米歇尔	杰西	右投（T）
米歇尔	严龙	21LP+LK（T）
王椋雷	三岛仁八	3WK（T）
州光	吉光	9WP（T）
州光	吉光	右投（T）
艾莉莎	杰克-6	左投（T）
艾莉莎	拉斯	右投（T）
杰克-6	艾莉莎	9WP（T）
杰克-6	布莱恩	9WP（T）

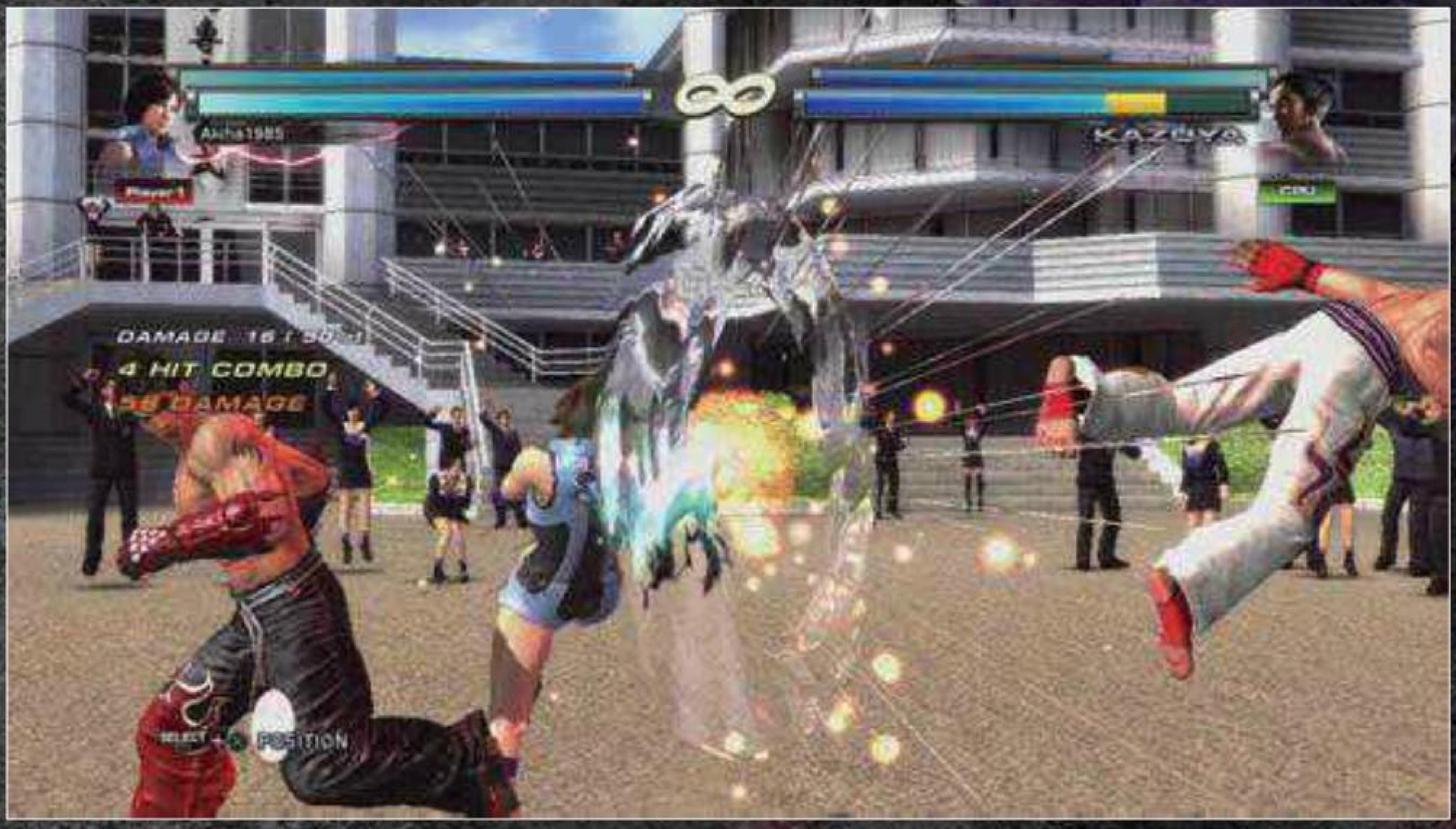
角色	限定搭档	指令
莉莉	风间飞鸟	3WP（T）
莉莉	雷奥	3WP（T）
莉莉	凌晓雨/美晴	3WP（T）
史蒂夫	马歇尔・洛	右投（T）
史蒂夫	罗杰Jr	6WK→WP（T）
史蒂夫	阿历克斯	6WK→WP（T）
雷武龙	冯威	9WP（T）
雷武龙	雷奥	9WP（T）
雷武龙	马歇尔・洛	9WP（T）
雷武龙	弗雷斯特・洛	9WP（T）
马杜克	豹王	641236LP（T）
马杜克	杰西	右投（T）
马杜克	铁甲豹王	左投（T）
保罗	史蒂夫	3LP+LK（T）
保罗	布莱恩	3LP+LK（T）
保罗	马歇尔・洛	4LP+RK（T）
保罗	弗雷斯特・洛	4LP+RK（T）
保罗	熊	66WP（T）
豹王	铁甲豹王	4WP（T）
豹王	马杜克	641236LP（T）
豹王	杰西	4WP（T）
豹王	冯威	4WP（T）

角色	限定搭档	指令
铁甲豹王	豹王	214WP（T）
铁甲豹王	杰西	左投（T）
铁甲豹王	熊	右投（T）
铁甲豹王	熊猫	右投（T）
铁甲豹王	马杜克	6☆23LP+RK（T）
风间飞鸟	风间准	4WP（T）
风间飞鸟	杰西	4WP（T）
风间飞鸟	莉莉	4WP（T）
风间飞鸟	艾莉莎	4WP（T）
雷奥	杰西	左投（T）
雷奥	冯威	右投（T）
雷奥	冯威	66WP（T）
雷奥	莉莉	右投（T）
雷奥	雷武龙	右投（T）
熊/熊猫	熊猫/熊	66LP+RK（T）
熊/熊猫	熊猫/熊	左投（T）
熊/熊猫	熊猫/熊	66LP+RK（T）
熊	三岛平八	632146WP（T）
熊猫	凌晓雨/美晴	632146WP（T）

GREAT COMBO 一览

以下是目前已知的 GREAT COMBO，注意部分 GREAT COMBO(如艾莉莎）不能获得 GEEAT COMBO 相关的奖杯。

妮娜（与安娜组队时）	1236☆1RP+LK（T）→WP,WK→RP+LK
马歇尔・洛（与保罗组队时）	6[RP,LP]（T）→RP,RP→LP
弗雷斯特・洛（与保罗组队时）	6[RP,LP]（T）→RP,RP→LP
P杰克（与布莱恩组队时）	2WP（T）→RP
杰克-6（与布莱恩组队时）	2WP（T）→RP
白头山（与花郎组队时）	8WK（T）→LK,RK,LK→WK
艾莉莎（与凌晓雨/美晴组队时）	66RK（T）
三岛一八（与三岛仁八组队时）	起身RP（T）→LP,LP,RP,RP,LP
风间仁（与风间飞鸟组队时）	4WP（T）→RP,LK,WP
风间仁（与恶魔仁组队时）	4WP,LP,RK后，WP（T）→RP,8～LK,RP



PS3专辑(第1辑～第19辑)攻略索引

在广大玩家的支持之下,《PS3 专辑》已经推出 20 本了！对于有收藏习惯的玩家来说,看着一大排专辑整齐地摆放在一起,想必是件很有成就感的事吧,不过随之而来也可能出现查找游戏资料时的一些不便。而对于刚刚加入“神机家族”或是购买《PS3 专辑》时间还不长的朋友来说,应该也想了解一下以前的《PS3 专辑》上是否刊登了自己需要的内容。为此,我为大家整理了一份从《PS3 专辑》第 1 辑直至第 19 辑出现的所有与游戏攻略相关的内容索引,以方便各位快速查阅。

索引使用方法：本索引按文章内容进行了分类，套用了《游戏机实用技术》的栏目划分方式。所谓“攻略透解”是指传统的大攻略，内容详尽并有篇幅保证；“奖杯攻略”是主要针对奖杯取得方法和重难点的实用心得，是浓缩型的研究内容；“特快专递”属于页数不多的小攻略或是小研究，《PS3 专辑》中这部分内容涉及的多数是一些优秀的 PSN 下载游戏；“研究中心”更倾向于对游戏的深入挖掘，一般内容中不包含基础系统和流程的介绍。索引排序方式以游戏译名的数字、英文、汉语拼音顺序排列，并将对应的游戏类型、辑数、页码一一列出，衷心希望这份攻略索引能够为您提供便利。

整理 胜负师

[攻略透解]

游戏名称	游戏类型	所在辑数	页码
3D 点阵英雄	动作角色扮演	第 10 辑	111
428 被封锁的涩谷	文字冒险	第 7 辑	218
COD 黑暗行动	主视角射击	第 12 辑	159
COD 现代战争	主视角射击	第 1 辑	147
COD 现代战争 2	主视角射击	第 8 辑	203
COD 现代战争 3	主视角射击	第 17 辑	143
COD 战火世界	主视角射击	第 3 辑	208
COD 战火世界	主视角射击	第 6 辑	165
ICO 高清版	动作	第 16 辑	163
阿加雷斯特战记 2	角色扮演	第 13 辑	76
阿修罗之怒	动作	第 18 辑	81
白骑士物语 古之鼓动	角色扮演	第 4 辑	75
白骑士物语 光与暗的觉醒	角色扮演	第 10 辑	87
白骑士物语 光与暗的觉醒	角色扮演	第 11 辑	123
暴雨	动作冒险	第 9 辑	159
波斯王子 合集	动作	第 13 辑	103
薄暮传说	角色扮演	第 7 辑	151
苍翼默示录	格斗	第 6 辑	192
苍翼默示录 连续变幻	格斗	第 10 辑	191
苍翼默示录 连续变幻 Ⅱ	格斗	第 15 辑	92
苍翼默示录 连续变幻 EX	格斗	第 18 辑	161
超次元游戏 海王星	角色扮演	第 11 辑	202
超次元游戏 海王星 mk2	角色扮演	第 16 辑	137
纯白相册	文字冒险	第 10 辑	159
抵抗 灭绝人类	主视角射击	第 1 辑	132
抵抗 2	主视角射击	第 3 辑	149
抵抗 3	主视角射击	第 16 辑	220
多乐猫欢乐喵派对	动作	第 7 辑	230
恶魔之魂	动作角色扮演	第 5 辑	144
二进制领域	动作射击	第 18 辑	137
二之国 白色圣灰的女王	角色扮演	第 17 辑	107
非洲	动作冒险	第 3 辑	198
古墓丽影 合集	动作	第 14 辑	213
鬼泣 高清合集	动作	第 19 辑	211
海豹突击队 4	动作射击	第 15 辑	80
海贼无双	动作	第 18 辑	122
黑暗之魂	动作角色扮演	第 17 辑	219
荒野大救赎	动作	第 10 辑	174
火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 世代	动作	第 18 辑	202
火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 2	动作	第 12 辑	123
火影忍者 终极忍者风暴	动作	第 4 辑	143
机车风暴 太平洋裂谷	竞速	第 3 辑	138
机车风暴 3 启示录	竞速	第 14 辑	181
机动战士高达 EXTREME VS.	动作	第 17 辑	193
机动战士高达战记 U.C.0081	动作	第 7 辑	96
寂静岭 高清合集	动作冒险	第 19 辑	96
交叉利刃	角色扮演	第 5 辑	192
狡狐大冒险 合集	动作	第 13 辑	204
街头霸王Ⅳ	格斗	第 4 辑	113
街头霸王对铁拳	格斗	第 18 辑	93
杰克与达斯特 高清合集	动作冒险	第 18 辑	212
镜之边缘	动作	第 5 辑	99
泪洒三重冠	策略角色扮演	第 2 辑	208
泪洒三重冠外传 阿瓦隆之谜	策略角色扮演	第 7 辑	181
猎天使魔女	动作	第 8 辑	91
龙士传说 三位一体 零	动作	第 13 辑	180
龙之信条	动作	第 19 辑	107
萝萝娜的工作室 艾兰德的炼金术士	角色扮演	第 6 辑	138
马克斯·佩恩 3	动作射击	第 19 辑	137
梅露露的工作室 艾兰德的炼金术士 3	角色扮演	第 15 辑	111
魔法奇境大冒险	动作	第 19 辑	86
魔界战记 3	策略角色扮演	第 3 辑	218
魔界战记 4	策略角色扮演	第 14 辑	127
魔塔大陆 3 将世界引向灭亡的少女之诗	角色扮演	第 9 辑	173
奴役	动作	第 12 辑	181
潜龙谍影 4 爱国者之枪	动作	第 2 辑	94
忍者龙剑传 Σ	动作	第 1 辑	208
忍者龙剑传 Σ2	动作	第 7 辑	203
如龙 终焉	动作	第 15 辑	143
如龙 3	动作	第 4 辑	167
如龙 4	动作	第 9 辑	129
如龙见参	动作	第 2 辑	119
瑞奇与叮当 四位一体	平台动作	第 16 辑	186
瑞奇与叮当 未来毁灭器	平台动作	第 1 辑	172
瑞奇与叮当 未来时空裂缝	平台动作	第 9 辑	88
三重宇宙	角色扮演	第 8 辑	170
丧尸围城 2	动作	第 12 辑	106
杀戮地带 2	主视角射击	第 4 辑	186
杀戮地带 3	主视角射击	第 14 辑	87
生化危机 5	动作射击	第 6 辑	220
圣斗士星矢战记	动作	第 17 辑	132
圣恩传说 F	角色扮演	第 13 辑	154
侍道 3	动作	第 12 辑	218
侍道 4	动作	第 14 辑	161
死魂曲 新生	动作冒险	第 2 辑	196
特洛伊无双	动作	第 15 辑	203
特特莉的工作室 艾兰德的炼金术士 2	角色扮演	第 11 辑	69
铁拳 6	格斗	第 10 辑	139
铁拳 6	格斗	第 11 辑	103
汪达与巨像 高清版	动作	第 16 辑	169
未知海域 德雷克的宝藏	动作冒险	第 1 辑	111
未知海域 2 纵横贼道	动作冒险	第 7 辑	117
未知海域 3 德雷克的诡计	动作冒险	第 17 辑	81
无尽传说	角色扮演	第 16 辑	91
无名英雄	动作	第 6 辑	95
无名英雄 2	动作	第 15 辑	183
无双大蛇 Z	动作	第 6 辑	129
先祖之魂 失落的传承	动作角色扮演	第 1 辑	191
小小大赛车	竞速	第 11 辑	224
小小大星球	平台动作	第 4 辑	207
小小大星球 2	平台动作	第 13 辑	131
信赖铃音 肖邦之梦	角色扮演	第 3 辑	167
星际战鹰	动作射击	第 19 辑	197
星之海洋 4 国际版	角色扮演	第 9 辑	199
异世纪传说 R	动作	第 11 辑	188
幽灵行动 未来士兵	动作射击	第 19 辑	168
战场的女武神	策略角色扮演	第 2 辑	162
战国 BASARA 3	动作	第 11 辑	146
战国 BASARA 3 宴	动作	第 17 辑	172
战国无双 3 帝国	动作	第 16 辑	178
战神 起源 合集	动作	第 16 辑	199
战神 收藏版	动作	第 8 辑	71
战神Ⅲ	动作	第 9 辑	109
真·三国无双 联合突袭 特别版	动作	第 8 辑	196
真·三国无双 5	动作	第 1 辑	161
真·三国无双 6	动作	第 14 辑	109
真·三国无双 6 猛将传	动作	第 16 辑	123
征服	动作射击	第 12 辑	203
最终幻想 X Ⅲ	角色扮演	第 8 辑	131

[奖杯攻略]

游戏名称	游戏类型	所在辑数	页码
007 大破量子危机	动作射击	第 4 辑	50
51 号星球	动作	第 9 辑	65
CLANNAD	文字冒险	第 14 辑	79
DUNAMIS 15	文字冒险	第 18 辑	62
F1 2010	竞速	第 14 辑	64
F1 2011	竞速	第 17 辑	75
FIFA 12	体育	第 17 辑	73
L@ve once 人鱼之泪	文字冒险	第 14 辑	86
NBA 2K10 Draft Combine	体育	第 7 辑	84
ToHeart 2 DX PLUS	文字冒险	第 16 辑	81
VR 网球 4	体育	第 17 辑	69
WWE 全明星	体育	第 19 辑	68
X 战警前传 金刚狼	动作	第 7 辑	92
阿加雷斯特战记 ZERO	策略角色扮演	第 12 辑	86
爱宝贝和朋友们	模拟育成	第 18 辑	79
爆丸战士	动作	第 10 辑	63

游戏名称	游戏类型	所在辑数	页码
北斗无双	动作	第 9 辑	86
边镜之地	动作角色扮演	第 11 辑	64
变形小雷 替天行道	动作	第 19 辑	66
冰河世纪 恐龙的黎明	平台动作	第 7 辑	82
波斯王子	动作	第 4 辑	44
波斯王子 遗忘之砂	动作	第 10 辑	54
薄樱鬼 巡想录	文字冒险	第 11 辑	66
苍翼默示录 连续变幻	格斗	第 12 辑	80
超级大坏蛋	动作	第 13 辑	71
超级街头霸王Ⅳ	格斗	第 11 辑	62
超级星尘高清版	射击	第 3 辑	122
尘土飞扬 2	竞速	第 7 辑	85
吃我子弹	动作射击	第 7 辑	88
穿靴子的猫	动作	第 18 辑	67
刺客联盟 命运武器	动作射击	第 5 辑	85
刀锋传奇	动作	第 6 辑	86
迪士尼想唱就唱 家庭版	音乐	第 15 辑	65
电锯惊魂	动作冒险	第 9 辑	70
电视超级明星	动作	第 13 辑	62
恶魔之魂	动作角色扮演	第 6 辑	88
犯罪现场调查 致命阴谋	文字冒险	第 13 辑	58
飞屋环游记	平台动作	第 6 辑	79
绯色的碎片 爱藏版	文字冒险	第 17 辑	77
分裂细胞 高清合集	动作射击	第 16 辑	85
疯狂出租车	竞速	第 13 辑	74
弗里茨国际象棋	桌面棋牌	第 12 辑	92
钢铁侠 2	动作	第 10 辑	69
格斗之王Ⅻ	格斗	第 10 辑	66
功夫滑仔	竞速	第 12 辑	100
功夫玩偶	动作	第 5 辑	77
功夫熊猫 2	动作	第 15 辑	58
孤岛危机 2	主视角射击	第 14 辑	82
古墓丽影 地下世界	动作	第 6 辑	71
雇佣兵	动作射击	第 4 辑	47
怪兽大战外星人	平台动作	第 7 辑	90
怪物卡车嘉年华 毁灭之路	竞速	第 18 辑	69
鬼屋魔影 地狱	动作冒险	第 6 辑	82
国际板球 2010	体育	第 14 辑	66
哈利波特与混血王子	动作冒险	第 7 辑	78
孩之宝家庭游戏之夜	桌面棋牌	第 8 辑	62
孩之宝家庭游戏之夜 3	桌面棋牌	第 13 辑	66
孩之宝家庭游戏之夜 4 游戏秀	动作	第 19 辑	74
航空管制员 HD	益智	第 12 辑	99
黑暗虚空	动作射击	第 16 辑	69
横行霸道Ⅴ	动作	第 5 辑	78
花	动作	第 4 辑	53
荒野求生	动作冒险	第 15 辑	78
回到未来	动作冒险	第 18 辑	71
火爆狂飙 天堂	竞速	第 3 辑	135
火箭鸟 铁汉雄鸡	动作射击	第 17 辑	58
机车风暴 太平洋裂谷	竞速	第 6 辑	74
机动战士高达 UC	动作	第 19 辑	64
极品飞车 变速	竞速	第 11 辑	61
极品飞车 热力追踪	竞速	第 14 辑	74
教父Ⅱ	动作	第 6 辑	76
街头霸王Ⅳ	格斗	第 4 辑	42
惊险摩托	竞速	第 10 辑	56
卡通频道大乱斗	动作	第 19 辑	71
坎贝拉北美冒险	体育	第 15 辑	74
坎贝拉猎人 2010	体育	第 15 辑	73
坎贝拉猎人 2012	体育	第 19 辑	75
坎贝拉生存 卡特迈的阴影	动作冒险	第 19 辑	77
坎贝拉危险狩猎 2011	主视角射击	第 15 辑	75
坎贝拉野外冒险	体育	第 15 辑	71
狂热摔角传奇	体育	第 9 辑	76
狂野西部 大毒枭	主视角射击	第 16 辑	66
兰戈	动作	第 15 辑	60
蓝色绿洲 鱼的治愈空间	模拟育成	第 11 辑	68
里约大冒险	动作	第 15 辑	63

游戏名称	游戏类型	所在辑数	页码
凉风的追散	文字冒险	第 18 辑	63
麻将传说 远古的智慧	益智	第 7 辑	81
马达加斯加企鹅	平台动作	第 16 辑	75
马达加斯加赛车	竞速	第 8 辑	68
漫画英雄对 Capcom 3	格斗	第 14 辑	70
漫威超级英雄小队	动作	第 15 辑	56
美食从天降	平台动作	第 8 辑	64
梦工场超级明星卡丁车	竞速	第 17 辑	65
迷你忍者	动作	第 9 辑	73
魔球砖块	益智	第 5 辑	98
尼尔 伪装者	动作角色扮演	第 10 辑	52
派对总动员	动作	第 12 辑	94
派对总动员 2 拯救世界	动作	第 17 辑	67
胖公主	动作	第 6 辑	90
破坏者	动作冒险	第 16 辑	78
棋盘问答	桌面棋牌	第 10 辑	72
汽车总动员 车神大赛	竞速	第 8 辑	66
汽车总动员 2	竞速	第 16 辑	72
全喵推杆高尔夫	体育	第 5 辑	94
忍者神龟 时空战士重制版	动作	第 8 辑	61
荣誉勋章	主视角射击	第 13 辑	72
如龙 3	动作	第 5 辑	88
三连星	平台动作	第 8 辑	54
三连星 2	平台动作	第 18 辑	78
丧尸天启	射击	第 7 辑	80
上旋高手 4	体育	第 17 辑	71
伸缩小子	动作	第 5 辑	96
生化奇兵	主视角射击	第 3 辑	132
史坦斯闸门 双重包	文字冒险	第 19 辑	79
使命召唤 经典版	主视角射击	第 8 辑	58
世嘉 MD 终极收藏	合集	第 5 辑	92
世界足球 胜利十一人 2010	体育	第 10 辑	50
守卫者传奇	动作	第 13 辑	68
水晶守护者	战略	第 6 辑	81
水月贰	文字冒险	第 18 辑	64
死亡空间	动作射击	第 3 辑	130
死亡空间 撤离	光枪射击	第 14 辑	208
死亡空间 2	动作射击	第 14 辑	200
太空行者	射击	第 5 辑	97
特种部队 眼镜蛇的崛起	动作射击	第 9 辑	78
铁拳 混合版	格斗	第 17 辑	62
铁拳 6	格斗	第 7 辑	76
豚鼠特攻队	动作冒险	第 9 辑	81
歪小子斯科特	动作	第 12 辑	96
完美机车	竞速	第 6 辑	92
未知海域 德雷克的宝藏	动作冒险	第 3 辑	124
我的模拟人生 蓝天英雄	射击	第 13 辑	64
我们敢	动作	第 16 辑	76

游戏名称	游戏类型	所在辑数	页码
小小大星球	平台动作	第 5 辑	82
小小大星球 史前行动	平台动作	第 14 辑	77
星球大战克隆人战争 共和国英雄	动作射击	第 12 辑	90
虚拟宠物猴	模拟育成	第 9 辑	68
喧哗少年 怪物聚会	动作	第 10 辑	68
喧哗少年 机器人狂欢	动作	第 10 辑	68
野兽家园	平台动作	第 9 辑	83
英雄不再 英雄们的乐园	动作	第 15 辑	67
影中漫步	互动影像	第 6 辑	91
永恒的尽头	角色扮演	第 9 辑	85
越狱 阴谋	动作冒险	第 10 辑	58
战地 恶人连 2	主视角射击	第 12 辑	101
战地 1943	主视角射击	第 7 辑	95
战鹰	动作射击	第 3 辑	127
真・三国无双 5 帝国	动作	第 6 辑	84
植物大战僵尸	即时战略	第 14 辑	68
指环王 征服	动作冒险	第 8 辑	56
侏罗纪 猎杀	主视角射击	第 12 辑	98
最后的反抗	角色扮演	第 10 辑	60

[特快专递]

游戏名称	游戏类型	所在辑数	页码
SHANK	动作	第 11 辑	58
堡礁秘辛 海洋假期	动作冒险	第 5 辑	74
生化尖兵 重装上阵	动作	第 3 辑	40
死亡国度	动作射击	第 13 辑	52
四季庭	模拟育成	第 3 辑	44
套娃大冒险	动作冒险	第 14 辑	60
行	动作冒险	第 18 辑	53
音乐方块 超新星	益智	第 4 辑	38
灾厄	动作	第 12 辑	76

[研究中心]

游戏名称	游戏类型	所在辑数	页码
白骑士物语 古之鼓动	角色扮演	第 5 辑	218
白骑士物语 光与暗的觉醒	角色扮演	第 12 辑	234
恶魔之魂	动作角色扮演	第 6 辑	235
黑暗之魂	动作角色扮演	第 18 辑	57
如龙 3	动作	第 5 辑	117
如龙 3	动作	第 6 辑	214
如龙 4 传说的继承者	动作	第 10 辑	214
杀戮地带 2	主视角射击	第 5 辑	183
压倒性游戏 无限灵魂	角色扮演	第 19 辑	58
最终幻想 XⅢ -2	角色扮演	第 18 辑	187

DVD光盘内容介绍

《PS3 专辑》第 20 辑采用影像 DVD 光盘，包含精彩游戏影像与视频攻略，玩家可在 PC 或 PS3 上直接播放。“特别收录”部分的数据可通过 PC 打开，完整内容位于光盘根目录下的“VIDEO”文件夹内，分为“奖杯图标”、“特色主题”、“游戏壁纸”以及“游戏原声”四大部分，可根据需要进行使用。

新作影像

潜龙谍影 原爆点 / 第 2 次超级机器人大战 OG
无尽传说 2 / 大神 / 终极地带 高清合集
时间与永远 / 战神 超凡 / 鬼泣 DMC / 荣誉勋章 战士
刺客信条Ⅲ / 孤岛危机 3 / 孤岛惊魂 3 / 杀手 47 赦免

视频攻略

超级战舰
全收集影像攻略

奖杯图标

AQUAPAZZA、潜龙谍影 4、铁拳 TT2、爱夏的炼金工房、生化危机 6 等 14 款游戏的奖杯图标
【“奖杯图标大集合”中包括的游戏均是 PS3 专辑制做过攻略研究或奖杯攻略的游戏，设计精美有趣的图标值得大家收藏和鉴赏。】

游戏原声

女神异闻录 4 午夜竞技场、时间与永远、晓之护卫等近 30 首游戏原声与主题曲 MP3
【光盘中提供的 PS3 游戏原声均为 MP3 文件，使用者可以直接将光盘放入 PS3 或电脑光驱中欣赏，也可拷贝至便携播放设备中，欣赏起来更为方便。】

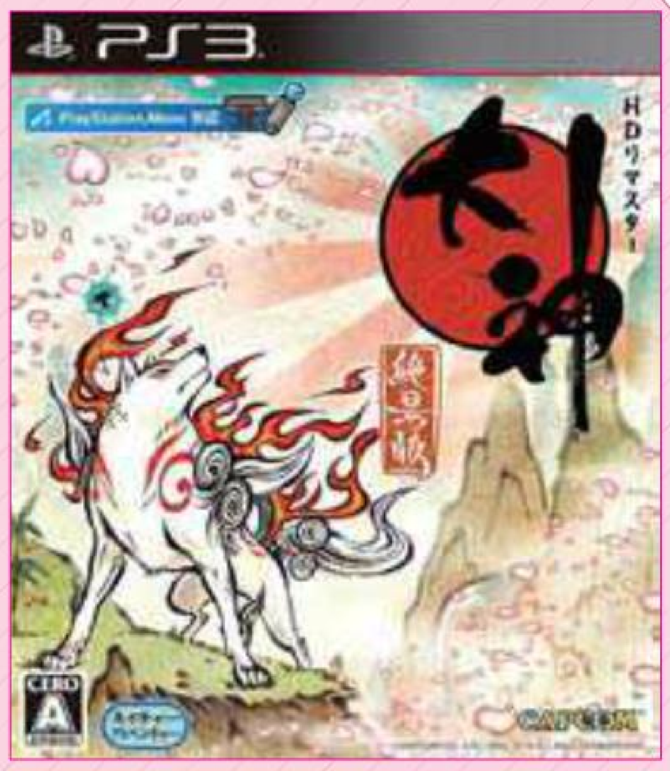
特色主题

边境之地 2、FIFA 13、孤岛惊魂 3、末日余生、死或生 5、冤罪杀机等 32 个精美特色主题
【光盘中的主题须先将光盘放进电脑光驱，然后在 U 盘、PSP 等移动存储设备的根目录下建立“/PS3/THEME”文件夹，再将准备拷入 PS3 的主题文件（“.p3t”后缀的文件）复制到该文件夹下，将存储设备与 PS3 连接后，就能在“主题设置”中选择安装自己喜欢的主题了。您还可以使用光盘中附带的主题制作工具制作自己喜爱的主题。】

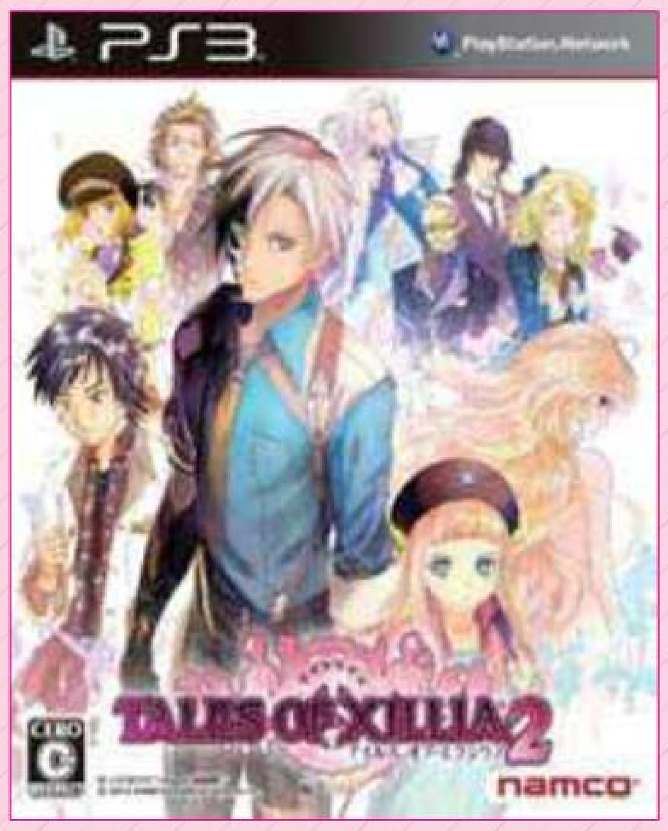
游戏壁纸

刺客信条Ⅲ、潜龙谍影崛起 复仇、无间龙头、战神 超凡、记忆猎人等 40 张高清游戏壁纸
【光盘中提供的壁纸全都是可完美适应 PS3 分辨率的图片，使用者可直接将光盘放入 PS3 主机内欣赏，或将其拷贝至 PS3 的硬盘中作为壁纸。】

PS3 NEW GAME SCHEDULE 新作发售表



■大神 绝景版



■无尽传说 2

■ PS 全明星大乱斗

■如龙 5 圆梦之人

日期	中文译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012年10月					
17日	007 传奇	007 Legends	Activision	主视角射击	美版
23日	荣誉勋章 战士	Medal of Honor: Warfighter	EA	主视角射击	美版
25日	终极地带 高清合集	ゾ–ン オブ エンダ–ズ HD エディション	Konami	动作	日版
25日	黑暗之魂 深渊的亚尔特留斯	ダ–クソウル with ARTORIAS OF THE ABYSS EDITION	Fromsoftware	动作冒险	日版
30日	刺客信条Ⅲ	Assassin's Creed Ⅲ	Ubisoft	动作	美版
30日	乐高 指环王	LEGO The Lord of the Rings	Warner Bros.	动作	美版
30日	极品飞车 新・最高通缉	Need for Speed Most Wanted	EA	竞速	美版
2012年11月					
1日	大神 绝景版	大神 绝景版	Capcom	动作	日版
1日	无尽传说2	テイルズ オブ エクシリア2	NBGI	角色扮演	日版
1日	如龙1&2 高清合集	龙が如く 1&2 HD EDITION	SEGA	动作	日版
6日	小小大星球赛车	LittleBigPlanet Karting	SCE	竞速	美版
8日	真・三国无双6 帝国	真・三国无双6 Empires	Koei Tecmo	动作	日版
13日	COD 黑暗行动Ⅱ	Call of Duty: Black Ops Ⅱ	Activision	主视角射击	美版
15日	梦幻俱乐部 完全纯洁版	ドリ–ムクラブ Complete Edipyon!	D3 Publisher	文字冒险	日版
18日	经典米奇2 双重力量	Epic Mickey 2：The Power of Two	Disney Interactive	平台动作	美版
20日	杀手47 赦免	Hitman: Absolution	Square Enix	动作射击	美版
20日	索尼克全明星赛车 变形出发	Sonic & All–Stars Racing Transformed	SEGA	竞速	美版
20日	PS全明星大乱斗	PlayStation All–Stars Battle Royale	SCE	动作	美版
22日	终极军团	エクストル–パ–ズ	Capcom	动作	日版
22日	混沌思绪 诺亚	CHAOS；HEAD NOAH	5pb.	文字冒险	日版
22日	混沌思绪 恋爱亲亲	CHAOS；HEAD らぶChu☆Chu!	5pb.	文字冒险	日版
22日	大众高尔夫6	みんなのGOLF 6	SCE	体育	日版
23日	杀戮地带 三部曲	Killzone Trilogy	SCE	主视角射击	美版
29日	第2次超级机器人大战 原创世纪	第2次ス–パ–ロボット大战OG	NBGI	策略角色扮演	日版
30日	WWE 13	WWE 13	THQ	动作	美版
2012年12月					
4日	孤岛惊魂3	Far Cry 3	Ubisoft	主视角射击	美版
6日	如龙5 圆梦之人	龙が如く5 梦、叶えし者	SEGA	动作	日版
13日	三国志12	三国志12	Koei Tecmo	策略	日版
20日	真・北斗无双	真・北斗无双	Koei Tecmo	动作	日版
20日	纯白相册2 幸福的彼岸	WHITE ALBUM2 幸せの向こう侧	Aquaplus	文字冒险	日版
20日	战极姬3 横断天下的光与影	战极姬3 ~天下を切り裂く光と影~	SystemSoft Alph	策略	日版
20日	神明与命运革新的悖论	神明と运命革命のパラドクス	日本一	角色扮演	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013年1月17日	鬼泣DMC	动作	2013年2月5日	死亡空间3	动作射击
2013年2月21日	潜龙谍影崛起 复仇	动作	2013年2月26日	生化奇兵 无限	主视角射击
2013年3月5日	古墓丽影	动作	2013年3月12日	战神 超凡	动作

PS3专辑

VOL.20

PS3 SPECIAL

特企集结

顽皮狗成长记录

从古惑狼到末日余生

神机上的浮云

PS3雾件大评奖

攻略集结

生化危机6

战国BASARA 高清合集

爱夏的炼金工房

铁拳TT2/神次元游戏 海王星V

女神异闻录4 午夜竞技场

劲作集结

无尽传说2

战地双雄 恶魔联盟/如龙5 圆梦之人

奖杯攻略

超级战舰/飞哥与小佛/云斯顿赛车 释放

MIB/地产大亨 风华大街/潜龙谍影4 /AQUAPAZZA

PS3专辑光盘定价：32.00元

本手册随盘附赠不能单独销售